ANDRZEJ SAPKOWSKI: SYSTEM RPG DLA POCZĄTKUJĄCYCH

MAGIA I MIECZ

cena 30000 zł

nr 2(7)/94

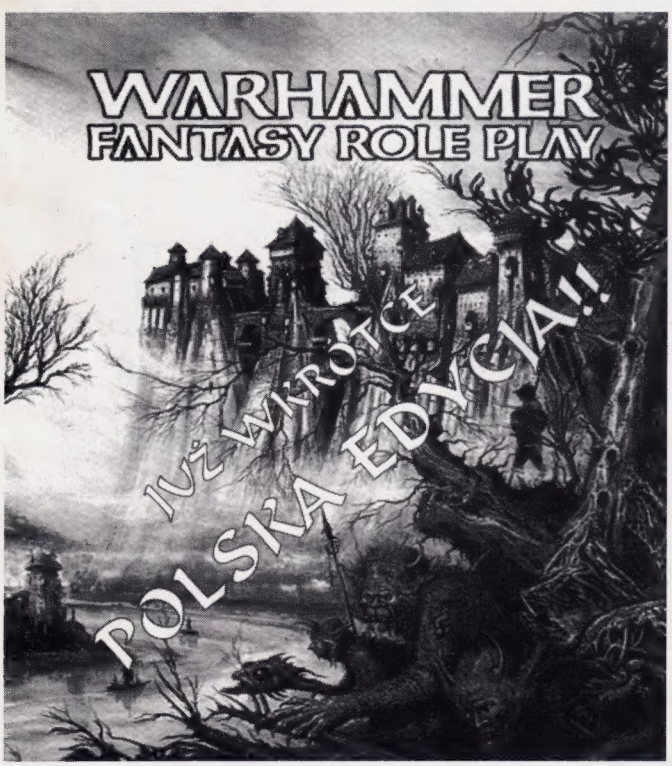
MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109

W NASTĘPNYM NUMERZE:

WSZYSTKO (NIEMAL) O

AD&D



WSZYSTKIE NUMERY „MAGII I MIECZA"

PONOWNIE W SPRZEDAŻY

Poniżej podajemy zawartość wszystkich numerów, które dotychczas się ukazały:

Nr 1
- Pierwsza część systemu „Kryształy czasu": wprowadzenie; opis ras; profesje; współczynniki podstawowe; współczynniki pomocnicze; charakter bohatera; charakterystki przykładowych bohaterów wraz z przygodą dla każdego z nich; wzór Karty Bohatera.
- Recenzje z nowych gier.
- Artykuł, dotyczący malowania i przygotowywania figurek.

Nr 2
- „Kryształy czasu": doświadczenie i poziomy doświadczenia; ruch i zmęczenie; czas; magia i czary - zasady ogólne; wiara i bogowie; walka - mechanizm, współczynniki, broń; ciąg dalszy opisu profesji; trzech kolejnych bohaterów wraz z indywidualnymi przygodami.
- Artykuły problemowe: Dziesięć przykazań Mistrza Gry; Wpływ gier role playing na zmiany w psychice; Charakter postaci, a specyfika sytuacji w rpg.
- Kluby: Gry gry fabularne na żywo.

Nr 3
- „Kryształy czasu": opis miasta Ostrogar; trafienia krytyczne; system monetarny, koszty utrzymania, podstawowy ekwipunek; tabele broni i zbroi; przygoda dla całej grupy „Z niewielką pomocą moich przyjaciół".
- Opis systemu „Warhammer".
- Artukuł problemowy „Samotna przygoda".
- Adresy klubów.
- Pierwszy raz Klan Miłośników Gier Strategicznych.

Nr 4
- „Kryształy czasu": procedura tworzenia nowego bohatera; przygoda „Nieproszony gość".
- Dwugłos na temat gry „Battletech".
- Kluby: sprawozdania z „Szedariady '93" i „Orkonu '93".
- Kolorowa wkładka z rozszerzeniem gry „Magia i Miecz" i odpowiedziami na najpopularniejsze pytania.
- Esej czarownika Damazego o czarze „Niewidzialność".
- Klan Miłośników Gier Strategicznych - kolejne zadania, kolejna mapa, żetony itd.

Nr 5
- „Kryształy czasu": dokończenie opisu profesji; pierwsze potwory z „Bestiariusza"; przygoda „Demoniczna horda".
- Recenzje nowych gier.
- Opis systemu GURPS.
- Opowiadanie Tomasza Kołodziejczaka „Bardzo cenny pierścień".
- Kluby - powtórzenie i uzupełnienia adresów.
- Klan Miłośników Gier Strategicznych.

Nr 6
- „Kryształy czasu": opis Orkusa Wielkiego wraz z mapą; opis czarów z pierwszych dwóch Kręgów oraz Karta Czarów; kolejne potwory; nowy bohater wraz z mini-przygodą; przygoda „Pułpaki w pułapkach".
- Scenariusz do gry „Battletech".
- Samodzielna mini-gra „Między niebem a ziemią" na kolorowej wkładce.
- Almanach Mistrza Gry czyli artykuły problemowe: „Rycerz", „Czy Wikingowie mieli rogi?", „Nazewnictwo w tłumaczeniu", „Błędy i wypaczenia".
- Opis systemu AMBER.
- Esej czarownika Ewokantego o czarze „Magiczny pocisk".
- Kluby: „Polcon '93", „Samhain '93", „Szedariada II", Lubelskie Dni Fantastyki, kilka adresów.
- Klan Miłośników Gier Strategicznych.

MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie

Wygląda na to, że znów musieliście trochę na nas poczekać. Ale nie martwcie się, cierpliwość jest trudną sztuką, którą – dzięki nam – macie okazję poćwiczyć. Cóż, będziecie się musieli pogodzić z tym jakże przykrym, przede wszystkim dla nas, faktem, że "Magia i Miecz" z nigdy-miesięcznika zmienia się w oby-dwumiesięcznik. Dira necessitas zmusza nas do tego, ale pocieszamy się przynajmniej, że nawet popularny TSR-owski "Dungeon" także jest dwumiesięcznikiem. Należy mieć również nadzieję, iż dzięki temu nie będziemy się już więcej spóźniać i wejdziemy do elitarnej czołówki pism wydawanych "regularnie". Wypadałoby też przy okazji zweryfikować zamieszczone w ostatnim numerze zapewnienie, jakoby objętość naszego pisma miała się zamknąć nieodwołalnie w 64 stronach. Myliliśmy się, nie po raz pierwszy i nie ostatni pewnie, bowiem obecnie rozrośliśmy się do stron, słownie – osiemdziesięciu. Powinno to Was ucieszyć i być miłą niespodzianką, jakich zapewne doświadczycie w przyszłości dużo więcej.

A teraz chwila ciszy, gdyż oto... **nadciąga Sapkowski!** Tym razem słynny wiedźminolog zaatakuje naprawdę z grubej rury. Nie, nie, nie – muszę rozwiać złudzenia mających nadzieję ujrzeć na łamach niniejszego numeru kolejną, nową część przygód ponurego wesołka Geralta. Tym razem sławetny mistrz pióra prezentuje nam **własny system RPG!** (Zobowiązywał nas, co prawda, byśmy, broń Boże, nie przyprawiali mu mordy i nie wrzeszczeli o oryginalności pomysłów, gdyż pisząc miał w pamięci to i owo, ale jakże to tak? napisał, zrobił? a może nie?) System jest przeznaczony przede wszystkim dla graczy początkujących (cóż to, czyżbym słyszał jakiś stłumiony jęk zawodu, wydany z bardziej doświadczonych "gardeł"?). Nie możemy przecież dopuścić, by nasz magazyn był pismem czytanym "jeno przez starszyznę". Wy, podający się za prawdziwych fachowców w dziedzinie role-play'u, obytych z "przygodziarskim" rzemiosłem, wręcz chciałoby się powiedzieć – graczy wysokopoziomowych, nie możecie przecież tak szybko zapominać, jak to sami uczyliście się z mozołem stawiać pierwsze, chwiejne kroki w swych dziewiczych przygodach, kiedy to jeszcze jako zeropoziomowe żółtodzioby turlaliście po stole z uporem "dziwaczne" kostki, pozostając w stanie błogiej nieświadomości co też wypadła liczba oczek może dla Was oznaczać.

Dlatego powstrzymajcie swe ironiczne uśmieszki i wybaczcie nam, że "aż tyle miejsca Wam kradniemy", drukując system "dla tych, którzy pierwszy raz". Staramy się trafić w gusta wszystkich naszych czytelników, a nie możemy zapominać, że są wśród nich i tacy, dla których RPG do tej pory stanowi "czarną magię" jedynie, dla których dostęp do jakiegokolwiek systemu stanowi życiowy problem, a *Kryształy Czasu* są prawdziwą dżunglą niepojętych reguł i matematyczną łamigłówką. Dla nich to właśnie tatuś wiedźmina napisał system, by mogli się wprawiać i stać w przyszłości graczami, godnymi przyjęcia w poczet zaszczytnych członków mitrylowej choćby i nawet grupy "Awanturników" (sic!). Staruszków powinien zadowolić fakt, że do opisu dołączona jest przygoda, której przystosowanie do każdego innego systemu dla Mistrzów – fachowców niewątpliwie będzie zwykłą, codzienną rutyną. Nie bójcie się spojrzeć w "Oko Yrrhedesa"!

A teraz coś dla prawdziwych smakoszy, czyli przepisów kilka z podręcznika domowej gospodyni, tym razem z rozdziału: desery, czyli Kuchnia Mistrza Gry, czyli Almanach, czyli opracowanie Darka Paszkowskiego na podstawie... Danie główne na naszym stole, zalecane dla anemicznych Mistrzów, którzy cierpią na niestrawność wywołaną groźnym bakcylem stagnacji, co zwykle objawia się "brakiem pomysłów na nowe przygody". Dokarmiony owym tekstem Mistrz nie będzie już więcej cierpiał na podobną dolegliwość, trzaskając nowymi pomysłami jak prestidigitator z królika. Poznacie podstawowe motywy przygód, ich główne cele, rozróżnienie sposobów wprowadzania, dowiecie się, jakie są najczęściej stosowane tereny akcji, jakich przyjaciół i wrogów może mieć drużyna, z jakich elementów składa się akcja i jaki punkt kulminacyjny najlepiej do niej pasuje, a do tego wszystkiego trochę o potworach, bohaterach niezależnych (taki właśnie termin proponujemy na miejsce pojęcia NPC) i pułapkach. "Księga przygód" przypomni o wprowadzeniu do fabuły warunków specjalnych, wróżb i przepowiedni, elementu zmyłki; opowie jak przyprawić drużynę o rozterki moralne, wytknie wszelkie słabe punkty i nauczy jak prowadzić pogoń, nie pozbawioną jednocześnie licznych komplikacji. Słowem – ułatwi robotę każdemu Mistrzowi. Pomysł całkiem świeży, nikt się raczej nie zatruje. Życzymy smacznego!

Na koniec informacja dla fanatyków *Warhammera*. Podtrzymujemy ciągle ofertę subskrypcji, a jakie korzyści się z tym wiążą, każdy wie. Pragnęlibyśmy gorąco, aby ukazał się on na półkach księgarń już na pierwszego czerwca – taki mały prezent z okazji Dnia Dziecka. Szczere chęci to jednak zbyt mało i dopiero przyszłość pokaże, jak to będzie naprawdę. Na razie jedynym pewnikiem jest (tak przynajmniej ogłosiła słynna redakcyjna wyrocznia – w osobie Artura M.), że ostateczny termin wydania nie powinien przekroczyć najbliższych trzech miesięcy. Trzymajcie się! Najlepiej w kupie, bo to i raźniej, i bezpieczniej, a nigdy nie wiadomo, co tam w ukryciu Wasz Mistrz knuje...

Jak Wam się podoba nasze nowe ryczydełko? Pewnie trochę przeszkadza czytać, ale za to jak zionie! Nic to, jeśli w drukarni znowu czegoś nie zepsują (jakie grzeczne słówko, wziąwszy pod uwagę to, co nam zrobili w "szóstce"), to i podkład i tekst będą równie wyraźne.

(hunter)

MIECZEM I MAGIĄ

SPIS TREŚCI:

LISTY	**2**
KLUBY	**3**
ALMANACH MISTRZA GRY	
J.BRZEZIŃSKI, CHARAKTER BOHATERA	5
KSIĘGA PRZYGÓD	13
ANDRZEJ SAPKOWSKI:	
TYM, KTÓRZY PIERWSZY RAZ	30
PODRĘCZNIK MISTRZA GRY	36
MAGIA	44
OKO YRRHEDESA	52
ILEŚ TAM TYPÓW ...	**66**
KRYSZTAŁY CZASU - BESTIARIUSZ	**68**
TOP SECRET W MiM	**72**
KLAN STRATEGÓW	**74**

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Redaguje zespół: Rafał Gałecki, Artur Marciniak, Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń, Wojciech Zalewski

Stale współpracują: Tomasz Kołodziejczak, Artur Szyndler, Jacek Wegner

Wydawca: MAG s.c. **Scan & clean:** Razer

Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10

Drodzy Czytelnicy!

W tym numerze pisma powracamy do starej formuły tej rubryki, a więc pytania, odpowiedzi, wyjaśnienia itp... Na wstępie jednak parę uwag natury technicznej. Po pierwsze: osoby, które chcą otrzymać od nas odpowiedź proszone są o dołączanie do listu zaadresowanej do siebie koperty wraz ze znaczkiem. Prośba o odpowiedź, która nie zostanie poparta takim załącznikiem pozostanie tylko prośbą i to niespełnioną. Po drugie: jeżeli macie jakieś pytania do Artura Szyndlera, dotyczące *Kryształów Czasu*, napiszcie je proszę w oddzielnym liście, a na jego kopercie zaznaczcie, że dotyczy właśnie *Kryształów*. Usprawni to znacznie obsługę napływającej do nas korespondencji. Pamiętajcie jednak, że takie listy będą przekazywane twórcy gry bez otwierania, więc piszcie w nich rzeczywiście tylko o *Kryształach*. Również w tym przypadku starajcie się nie zapomnieć o kopercie zwrotnej.

...Łażę po całym Wrocławiu, waszego zina nigdzie nie można dostać, nikt go nie ma, choć prawie każdy słyszał...

Jakub Grzeszczyk, Oława

...Wiem, że w chwili gdy piszę te słowa numer 6 MiM jest już w sprzedaży, jednak w Krakowie nie ma go nawet na lekarstwo...

Marcin Musiał, Kraków

I tak w prawie każdym liście. Kochani, gdyby zależało to od nas, MiM byłaby w każdym kiosku i księgarni. Tak jednak nie jest. Co można zrobić, by pismo dostawać bez problemów? Oczywiście zaprenumerować. Przy okazji mały, skierowany do Was apel. Poszukajcie w swoim mieście księgarni i kiosków, które chciałyby sprzedawać MiM, ale jej po prostu nie dostają (być może nawet nie wiedzą o jej istnieniu). Przyślijcie nam ich adresy i telefony, a my postaramy się nawiązać z nimi kontakt. Poza tym jak najczęściej i w jak największej ilości punktów sprzedaży pytajcie o MiM i bądźcie szczerze zdziwieni, że jej tam nie ma – nagabywani w ten sposób kioskarze i księgarze zaczną jej żądać od hurtowików, a ci od nas... I wszyscy będą zadowoleni.

...W nr 5 napisaliście, że szóstka ma wyjść na początku stycznia. Mieszkam koło Warszawy, już luty, a wy mi nie przysyłacie pisma. Zaprenumerowałem numery 4–6. Czwórkę i piątkę dostałem, a szóstki nie...

Szymon Dębski, Józefów

...W kioskach od tygodnia znajduje się numer 6, a ja jeszcze go nie otrzymałem...

Marcin Kmietko, Poznań

No właśnie... Pismo od tygodnia w kioskach, a wy go jeszcze nie macie. To jakby naturalne. Policzmy to razem. Załóżmy, że dystrybutorzy i firma zajmująca się prenumeratą dostają od nas nowy numer tego samego dnia (co nie zawsze jest prawdą, gdyż np. centrala RUCH dostaje numery wcześniej od nas – z drukarni jadą najpierw do nich). W ciągu następnych dwóch dni dystrybutor wprowadza go do swoich punktów sprzedaży. A firma, prowadząca prenumeratę (od tego numeru to już my) najpierw musi zaadresować stosy kopert, a później je wysłać, co zabiera, powiedzmy, pięć dni. Przypuśmy dalej, że poczta działa wyjątkowo jak na nią szybko i przesyłka dociera do Was w ciągu tygodnia. Rachunek jest prosty. Prenumerata nie jest sposobem na dostawanie pisma jeszcze przed jego ukazaniem się w kioskach. Jej celem jest tańsze i pewne wejście w posiadanie każdego kolejnego numeru. Oprócz tego w planach mamy parę niespodzianek (miłych) dla prenumeratorów, ale na razie o tym sza...

Aktualnie obowiązujące warunki prenumeraty podaliśmy w numerze szóstym i powtarzamy w bieżącym. Osoby, które zamówiły numer 1 i 2 dostaną je w najbliższym czasie (albo już dostały) ponieważ zrobiliśmy ich dodruk. Wracając do meritum – jeżeli po jakichś trzech – czterech tygodniach od ukazania się kolejnego numeru prenumerator go nie otrzymał, to znaczy, że poczta coś zawaliła. Wtedy, ale dopiero wtedy powinien nas zawiadomić.

*Oczywiście gros opóźnień wynika z naszego niezbyt, hmmm..., płynnego cyklu wydawniczego. Ale naprawdę robimy i bokami i co możemy – pismo, **Warhammer**, jeszcze kilka innych rzeczy...*

...Czy w kwietniu będzie jeszcze można zamówić polską edycję gry *Warhammer*?

Marek Płóciennik, Wrocław

...Kiedy będziecie wysyłać *Warhammera*?

Wojciech Modelski, Opole

...Czy pomysł z *Warhammerem* aby na pewno dojdzie do skutku? Mam nadzieję, że nie będzie z nim tak jak z *Hero Questem* – grą zapowiedzianą i reklamowaną w *Fantastyce*. Z tym właśnie problemem związane jest moje pytanie: czy na pewno *Warhammer* zostanie wydany?..

Przemysław Wawer, Szczecin

*I tak w prawie każdym liście. Wyjaśniam po raz kolejny. **Warhammer** ukaże się na pewno, na 80% w przeciągu najbliższych dwóch, trzech miesięcy. Pocztą wysyłany będzie tylko tym osobom, które wpłaciły na niego przedpłatę. Wasze zgłoszenia posłużyły nam do oceny skali zainteresowania. Przy okazji chciałbym dodać, że kupno gry za zaliczeniem pocztowym po jej ukazaniu się będzie związane ze znacznie większymi kosztami, ponieważ wtedy jej cena będzie ustalona na poziomie rzeczywistych kosztów. Poza tym wszystko, co o wydaniu polskiej edycji zostało napisane w nr 6 pozostaje w mocy. Osoby, które chcą dowiedzieć się czegoś bliższego o samej grze odsyłam do numeru 3 MiM gdzie jest zamieszczony jej opis. **Warhammera** w każdej chwili możecie zamówić, wypełniając odpowiednią rubryczkę na blankiecie wpłaty, a następnie wysyłając go do naszej firmy.*

*Nadsyłacie też podobne pytania dotyczące **Kryształów Czasu**. Książkowe wydanie gry ukaże się kilka miesięcy po **Warhammerze**, prawdopodobnie na jesieni. Będzie to kompletny zbiór zasad, ale bez opisu świata. Opis Orchii ukaże się oddzielnie, gdyż będzie to tylko jeden ze światów, które planujemy opisać.*

...Czy planujecie wydać system bitewny (*Warhammer Fantasy Battle*) oraz *Warhammer 40.000*?..

Jakub Łapott, Szczecin

...Czy oprócz *Kryształów Czasu* będziecie prowadzić jeszcze jakieś inne gry RPG?..

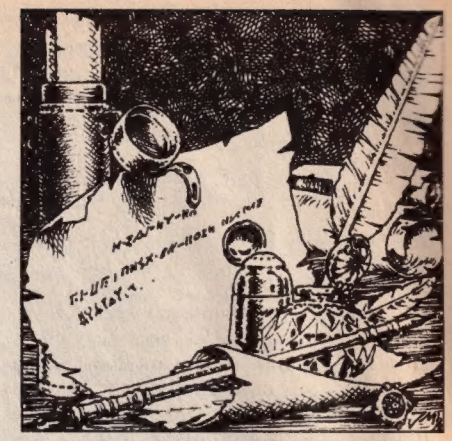
Marek Marut, Stalowa Wola

*I znowu oba pytania reprezentują stałe motywy, pojawiające się w listach od Was. Odpowiedź na nie brzmi **tak**. Na razie jednak nie chciałbym podawać bardziej konkretnych informacji. Zdradzę tylko, że na horyzoncie majaczy coś bardzo dużego... Co do **WFB** i **W40K**. Myślimy o obu grach, ale na pewno nie ukażą się one w przeciągu roku. Podobnie jak **GURPS**. Wynika to z kilku rzeczy, z których wcale nie ostatnią jest kwestia ceny. Obie gry byłyby **bardzo** drogie. A poza tym figurki itp.*

...Posiadamy jedną (sic!), słownie jedną kostkę k10 na 12 osób... Czy wiecie kto kolportuje kości?

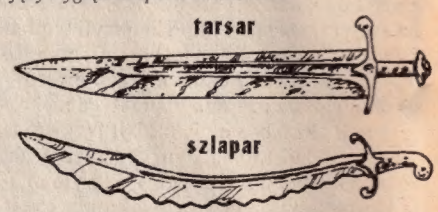
Radosław Dissak, Gdańsk

Kostki... Sprowadziliśmy nie tak dawno duży ich transport, jednak został już wyczerpany. Dlatego nie przysyłajcie (na razie) do redakcji listów z prośbą o przysłanie Wam kości. Jak napisałem, na razie, ponieważ planujemy stworzenie przy naszym piśmie czegoś w rodzaju wysyłkowego sklepu z grami i z akcesoriami do nich. O jego powstaniu powiadomimy was na łamach pisma. Jedynym znanym nam w tej chwili w Polsce miejscem, gdzie prowadzona jest stała sprzedaż kompletów kostek (k4, 6, 8, 2x10, 12, 20) jest księgarnia „U Izy" w Warszawie, róg Wilczej i Emili Plater.



*Kilka osób (m.in. Bartek Stecko) przysłało do nas listy z pytaniami do gry **Magia i Miecz**. Wbrew pozorom to nie ten adres. Wszystkie propozycje, pytania itp. proszę kierować pod adres: SFERA Sp. z o.o., 02-502 Warszwa, ul. Łowicka 33.*

A teraz niespodzianka. Oto rysunek przedstawiający wygląd szlapara i tarsara:



To na razie. Dzięki za listy. Piszcie.
W imieniu redakcji – Artur Marciniak

Poszukiwacze:

Osoby wiedzące coś o grze "Judge Dredd" proszone są o kontakt:
Tomasz Wojciechowski
ul. Witwickich 12
26-110 Skarżysko Kamienna

Marcin Kamiński (15 lat)
ul. Lotników 7/66
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki

Poszukujemy partnerów do gier z Kielc.
ul. Mickiewicza 5 m. 2
25-306 Kielce

Marcin Gruszeczka (16 lat)
ul. Zamenhofa 26/37
41-200 Sosnowiec

Jarosław Kobyłka (19 lat)
ul. Armii Krajowej 11/77
67-200 Głogów

Łukasz Librant
Jaroszewice 32
34-100 Wadowice

Piotr Chlebowicz
Al. Sprzymierzonych 129
82-200 Malbork

Kajetan Walachniewicz
ul. Gajcego 14/12
42-224 Częstochowa
tel. 625394

Adam Sokal „Kastor"
ul. Wyspiańskiego 10/3
41-400 Mysłowice

Wawrzyniec Michalczyk
ul. Podmiejska 45
64-100 Leszno

Przemysław Łyczyński (17 lat)
Os. Zwycięstwa 11/36
61-646 Poznań
tel. 206823

A teraz krótka rubryczka w rodzaju „Zamienię różdżkę magiczną na dwa miecze"...

Sprzedam nieużywane gry „Battletech" i „Aerotech". Kupię grę „Arnhem". Stan obojętny.
Janusz Giedrowicz
ul. Stalowa 17
84-230 Rumia

KRAKON'94

Kraków, 25-27.02.94

Zima nie sprzyja fantastycznym imprezom. Po słynnym już listopadzie, w którym konwenty odbywały się z częstotliwością jednego na tydzień, nastąpiła dłuuuga przerwa. Dlatego też z wielkim zainteresowaniem wybrałem się na KRAKON, zjazd fanów gier fabularnych zorganizowany w Krakowie przez tamtejszy klub KKMF „Jabbersmok". Powodów, poza oczywiście chęcią pogrania sobie, miałem kilka. Chciałem zobaczyć znajomych, których już dłuższy czas nie widziałem, a poza tym, według listu informacyjnego, który do mnie dotarł, KRAKON zapowiadał się nawet nieźle – oferował całkiem dużo ciekawych atrakcji, z których kilka wydawało się być nawet zupełnie nowymi pomysłami na tego typu imprezach.

Ponieważ z powodu nieszczęśliwego zbiegu okoliczności nie mogłem zjawić się na samym początku imprezy, czyli w piątkowy wieczór (przyjechałem dopiero w sobotę) umknęło mi kilka niewątpliwych jej atrakcji. Choć w praktyce niektóre z nich okazały się nie nazbyt przyjemne – na przykład zabieganym organizatorom coś nie wypaliło z lokalem, w którym miała się odbywać piątkowo-sobotnia część imprezy i goście, którzy przyjechali w piątek zostali porozmieszczani po domach członków KKMF, by mieć gdzie się przespać. Niektórzy z nich musieli jeszcze wcześniej wystawać na stacji kolejowej godzinami czekając wraz z organizatorami na kolejnych przybyłych... Cóż, wypadki i nieszczęśliwe zbiegi okoliczności zdarzają się zawsze, ale...

Jednak jak się okazało, również ten nieprzyjemny akcent w sumie wyszedł na dobre. Zniecierpliwieni gracze od samego sobotniego ranka ostro wystartowali z wszelkiego rodzaju grami, nadrabiając opóźnienie gorliwością przeżywania swych przygód w wyobraźni. Niektórzy z nich spali, odsypiając noc spędzoną na prostokącie 0,6x2m. Były to jednak wyjątki. Ale wreszcie zaczął się normalny konwent. Normalny bo chyba wszystkie spotkania miłośników gier role playing są do siebie dość podobne – ich głównym elementem są właśnie gry prowadzone wszędzie gdzie się da, jak się da i jak długo się da (czasowym rekordem konwentu okazała się rozgrywka w *Battletecha* – podobno około 15 godzin).

Na KRAKONIE role playing raczej nie zabrakło – było tam wszystko, co w tej chwili jest w Polsce popularne – takie staruszki, jak *AD&D*, rzeczy nowsze – jak systemy *White Wolfu* („*Werewolf the Apocalypse*", „*Vampire the Masquerade*" itd.), horrory (wciąż bardziej popularny *Call of Cthulhu* na podstawie prozy H. P. Lovecrafta), „przyszłościówki" – jak *Traveller, Cyberpunk, Shadowrun*, jak również polskie systemy autorskie. Swe tryumfy święciły tu oczywiście wylansowane przez MiM *Kryształy Czasu*, których głównym Mistrzem Gry był sam autor. Również coraz bardziej popularny stawał się *High Fantasy* (podobno). Grano również i na śmiesznie – w tej dziedzinie królował oczywiście *Toon*, który wykreował tak niezapomniane postaci, jak nieśmiertelny ser szwajcarski zabijający swym zapachem, czy beholder-reporter, który pracował dla agencji detektywistycznej wraz z wiewiórkiem-listonoszem; scenki z tej gry stały się powodem do śmiechu na dłuższy okres czasu. Można było zagrać również w raz jeszcze udoskonaloną wersję *Agentów Insightu* (systemu opartego na książce pod tym samym tytułem). Poza role playing istniały również i inne rzeczy – wieloplanszowy *Battletech* (gdyż jedna plansza od dawna już nie wystarcza wszystkim prawdziwym fanom tej gry), *Warhammer Battle* itp. W tych dziedzinach jednak przygniatającą przewagę mieli goście z Warszawy.

KRAKON zaoferował jednak również coś poza grami – widać było tu wyraźne podporządkowanie się ostatnio panującemu w Polsce trendowi dodawania różnych ciekawych elementów wspomagających dla tych, którzy nie mogą „załapać się" na grę – mimo wspaniałego systemu organizacji, na który składał się m.in. kontrolowany przydział sal i słynna wrocławska tablica, która stała się ostatnio już standardem obecnym na większości dużych imprez. Zostali mianowicie zaproszeni goście – w osobach M. Parowskiego, A. Sapkowskiego, F. Kresa oraz redakcji Magii i Miecza (głównie w osobie Jacka Rodka) – ta ostatnia stanowi zresztą od pewnego czasu nieodłączny element każdego konwentu poświęconego grom fabularnym. Jeśli chodzi o A. Sapkowskiego i F. Kresa, to spotkanie z nimi było „łączone", podobnie jak uczyniono to na ostatnich Lubelskich Dniach Fantastyki. Zresztą wypowiedzi i komentarze tych znanych autorów fantasy były również podobne jak na w/w Dniach. Treść spotkania z Maciejem Parowskim jest mi nieznana, gdyż ani ja, ani nikt z moich znajomych na nim nie był. Redakcja „Magii i Miecza" zajmowała się natomiast głównie rozmową na temat planowanego (wciąż jeszcze!) polskiego wydania *Warhammera* – krytykowano „lublińską" wersję tłumaczenia i usiłowano ustalić, czy angielski „lich" to po polsku „licho" czy „czarnotrup". Całość tego spotkania zresztą była dość chaotyczna mimo ogromnych wysiłków Tomka Kołodziejczaka i trudno było dojść, o co tam naprawdę chodziło. Andrzej Sapkowski zorganizował podobno również dyskusję na temat swego systemu role playing (mającego się ukazać w „Magii i Mieczu"), choć frekwencja była bardzo niska. Ciekawe natomiast było spotkanie z Kamilem Śmiałkowskim dotyczące komiksu.

Poza uczestnictwem w różnego rodzaju spotkaniach konwentowicze mieli również okazję pooglądać sobie na video filmy, które w nocy leciały praktycznie na okrągło, a i w dzień się ich kilka zdarzyło. Zapowiedziano również konkurs na najlepszy scenariusz, choć został on niestety odwołany z powodów czysto praktycznych – oddano tylko jedną pracę. Natomiast zupełnie udał się drugi z konkursów – dotyczący książki i filmu fantastycznego. Do finału zakwalifikował się jeden krakowski student filmoznawstwa i cztery osoby związane z lubelskimi klubami. Nagrodą była kaseta video oraz albumy „Miraż" Vallejo i „Syreny" Achilleosa.

Poza tym dostępny był również barek – KRAKON był chyba pierwszym konwentem w historii polskiego fandomu RPG, na którym trzeba było płacić za herbatę i kawę. Natomiast nie było zapowiadanego ksero, co niezwykle zmartwiło wielu prawdziwych fanów gier, którzy zawsze tłumnie kserują sobie wszelkiego rodzaju systemy i rozwinięcia do nich.

Na konwencie odbyło się również kolejne zebranie Kapituły Wielkiej Nagrody za Zasługi dla Polskich RPG. Ustalono na nim listę kandydatów do tegorocznej edycji tej nagrody, co zajęło dziwnie mało czasu, w porównaniu do poprzednich spotkań tego organu, bo tylko około 40 minut.

Impreza, choć mniejsza od ostatniej SZEDARIADY (wzięło w niej udział około 117 osób) była jednak, jakby na to nie patrzeć, całkiem spora – co było widać po samopoczuciu organizatorów po jej zakończeniu, czyli w niedzielę wieczorem. Gdy wszyscy goście (no, może prawie) już wyjechali, wszystkie śmieci zostały zebrane – wtedy dopiero mogli oni, senne krakowskie zombie, pójść się wreszcie wyspać... A nas czekała jeszcze wspaniała podróż pociągiem przez całą noc.

Ogólnie – konwent miał całkiem przyjemną atmosferę, goście w większości wyglądali na dobrze się bawiących i zadowolonych. Oczywiście jak zwykle była pewna mniejszość – ale z tym należy się liczyć zawsze.

Czekamy więc na następny Krakon.

Jacek Brzeziński

Powołanie Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Miłośników Gier Fabularnych „AWANTURNIK"

23.03.1994 r. w Warszawie w klubie „Surma" przy ul. Białobrzeskiej 17 odbyło się pierwsze po sześciu latach walne zebranie klubu „Awanturnik" (była sekcja gier fabularnych klubu „SFAN"). Przewodniczący Artur Szyndler podkreślił historyczną wagę chwili, informując, że od tego momentu rozpoczyna się tworzenie jednego, ogólnopolskiego systemu gier fabularnych. Głosami 40 obecnych (wszyscy „za") powołane zostało do życia Ogólnopolskie Stowarzyszenie Klubów Miłośników Gier Fabularnych „Awanturnik". Dotychczasową nazwę klubu „Awanturnik" zachowano w wersji bezprzymiotnikowej ze względu na tradycję. Prezesem stowarzyszenia wybrano Artura Szyndlera, autora systemu *Kryształy Czasu*; wiceprezesem został Zbigniew Rembikowski. Uzgodniono, że każdy prezes klubu, wchodzącego w skład stowarzyszenia „Awanturnik" automatycznie staje się członkiem zarządu tej organizacji. Warunkiem przynależności do stowarzyszenia jest umieszczenie w nazwie klubu słowa „Awanturnik" oraz przestrzeganie czterech podstawowych punktów statutu:

1. Stowarzyszenie „Awanturnik" dąży do konsolidacji klubów, fandomu, wszystkich grup graczy role playing oraz osób zajmujących się fantastyką. Założyciele stowarzyszenia wiedzą, że były już podejmowane takie próby, ale mają nadzieję, że tym razem pomysł ten wypali.
2. Każdy klub ma obowiązek promować co najmniej jeden, dowolny polski system gier fabularnych (bez ograniczeń w stosunku do systemów zagranicznych).
3. Klub należący do stowarzyszenia musi

KLUBY

funkcjonować w oparciu o następującą strukturę hierarchiczną:
a. Grupa Mitrylowa (gracze prezesa klubu, będący Mistrzami Gry, członkowie zarządu klubu, prezes i wiceprezesi stowarzyszenia, członkowie honorowi przyjęci do Grupy Mitrylowej jednogłośną decyzją jej członków).
b. Grupa Platynowa (Mistrzowie Gry).
c. Grupa Złota (doświadczeni gracze, min. 1 rok stażu).
d. Grupa Srebrna (gracze, rzeczywiści członkowie klubu).
e. Grupa Miedziana (goście klubu i obserwatorzy).

4. Wszystkie kluby należące do stowarzyszenia „Awanturnik" mają prawo dostępu do systemów i materiałów wykorzystywanych przez każdy klub będący członkiem stowarzyszenia.

Pozostałe punkty statutu mają charakter indywidualny, zależny od celów i zainteresowań danego klubu wchodzącego w skład stowarzyszenia. Klub „Awanturnik" (z siedzibą ul. Białobrzeska 17, Warszawa) proponuje pozostałym klubom, wchodzącym w skład stowarzyszenia wprowadzenie funkcji wiceprezesa – reprezentantki dziewcząt celem promocji, opieki i preferowania płci pięknej w środowisku graczy role playing (m.in. chodzi o zapewnienie opieki w drodze powrotnej do domu niepełnoletnim uczestniczkom gry).

Prezes stowarzyszenia Artur Szyndler pozdrawia pozostałe siedem klubów „Awanturnika" w Warszawie oraz kolegów z „Awanturników" w Częstochowie, Kielcach, Łodzi i Radomiu. Kluby-członkowie stowarzyszenia proszone są o wydelegowanie członków zarządu i zaproponowanie terminu walnego zjazdu stowarzyszenia. *„Tylko zjednoczeni na równych prawach możemy zająć się organizacją zlotów, zjazdów oraz skuteczną reprezentacją polskich środowisk graczy role playing za granicą."*

Do końca zebrania założycielskiego wydano pierwszych pięćdziesiąt identyfikatorów. Ze względu na powagę chwili nazwiska i pseudonimy członków-założycieli stowarzyszenia wypisano złotym flamastrem.

Notował: Konrad T. Lewandowski

Od redakcji:

Powyższy tekst otrzymaliśmy jako spełnienie naszej prośby o sprawozdanie z imprezy, która niewątpliwie się odbyła – normalne i zwykłe, takie, jakie mieliśmy, mamy i będziemy mieli w zwyczaju zamieszczać. Ponieważ jest to jedyny, dostępny nam ślad tej imprezy – drukujemy je w takiej formie, w jakiej do nas dotarło. Chcemy jednak dość uroczyście stwierdzić, iż OSMGF „Awanturnik" oraz nasze pismo mają ze sobą tyle wspólnego, że i tam i tu funkcjonuje Artur Szyndler – tam jako Prezes, a tu jako autor i kolega.

Nasz stosunek do wszelkich odgórnych tendencji zjednoczeniowych, górnolotnych zadęć, hierarchizmów i przyznawania sobie złotych plakietek został ustalony wiele lat temu i pozostaje niezmienny. Kto jest go ciekaw, może zadzwonić do redakcji, a usłyszy kilka ciepłych słów.

Kilka nowych adresów...

Poszukuję chętnych do utworzenia klubu:
Krzysztof Sokołowski
ul. Szpitalna 6/10 m.14
26-600 Radom
tel. 23376 (najlepiej wieczorem)

KKG „Loch"
ul. Złota 20/3
25-015 Kielce
tel. 55083
spotkania: niedziela 15.00 - 22.00

Chełmżyński Klub Fanatyków Gier Fabularnych
adres kontaktowy:
Piotr Sypek
ul. Ks. P. Skargi 15/42
z dopiskiem „Ch.K.F.G.F."
tel. 753380 (prosić Piotra)
lub 752154 (prosić Rafała)

Tworzę klub. Dostęp do większości gier polskich i zagranicznych.
Artur Marciniak
ul. Armii Ludowej 21/7
05-300 Mińsk Mazowiecki
tel. 54 -09 (sobota, niedziela w dzień)
Oprócz tego poszukuję kontaktu z osobami grającymi w WFB, W40K, Man'O'War, Space Marines. Tylko osoby posiadające przynajmniej zaczątek armii.

Kłodzkie Stowarzyszenie Gier Fabularnych „CHAOS"
Młodzieżowy Dom Kultury
ul. Okrzei 14
Spotkania w soboty i niedziele
od godz. 14.00.
Adres kontaktowy:
Krzysztof Oktawiec
ul. Wiosenna 23/6
57-300 Kłodzko

..oraz zawiadomień o imprezach

W dniach 26 - 29 maja odbędzie się

KONTUR'94

Miejsce imprezy: Ośrodek Wczasowy Komendy Wojewódzkiej Policji „Puszcza", ul. Cegielniana - jak zwykle w Supraślu. Tegoroczny temat przewodni - Robin Hood i jego czasy. Główną atrakcją imprezy będzie oczywiście terenowa gra fabularna. Przewidujemy wiele konkursów - bardów, strojów, bajarzy, proszę szykować ubiory. Koszt imprezy 350.000 zł. od osoby. Zgłoszenia przyjmujemy do końca kwietnia i prosimy kierować je na adres:
Podlaskie Towarzystwo Miłośników Fantastyki
ul. Piastowska 11A
15-207 Białystok
DK „Zachęta"

Wpłaty: całość lub zaliczkę w wysokości 100.000 zł. na konto:
Powszechny Bank Kredytowy Warszawa IO/ Białystok NR 379406-3085-132

Warunkiem dopuszczającym do eliminacji do gry jest posiadanie choć elementów strojów. Szykujcie więc ubiory, dobry humor, teksty, ćwiczcie grę na instrumentach, pamięć i tężyznę fizyczną, bo czeka was ciężka walka. Robin Hood lubił kije.

POLCON'94

Jubileuszowy, dziesiąty POLCON odbędzie się w tym roku w Lublinie, w dniach 22-25.IX. Tym razem również miłośnicy gier fabularnych będą mieli okazję przeżyć wiele fascynujących chwil. Ten POLCON, w przeciwieństwie do poprzednich, będzie w dużym stopniu zjazdem poświęconym rozmaitym grom. Każdy z was będzie miał szansę zagrać u uznanych Mistrzów Gry w wielu systemach zachodnich i polskich.

Na pewno będą goście z Polski związani z krajowym rynkiem gier oraz prawdopodobnie goście z Wielkiej Brytanii z firmy Games Workshop.

Oczywiście, osoby interesujące się literaturą i filmem fantastycznym też znajdą dla siebie coś ciekawego.

Bliższe informacje pod lubelskimi numerami telefonów: 24207 oraz 375464.

Adres kontaktowy:
Wojewódzki Dom Kultury
Dolina Panny Marii 3
Lublin

Na ten zjazd powinieneś pojechać!

KKMF „Jabbersmok" i KMF „SCAS zapraszają na grę terenową

ORKON'94

która odbędzie się w dniach 8-10.07.1994.

ORKON'94 utrzymany będzie w konwencji fantasy. Warunkiem uczestnictwa jest strój odpowiadający konwencji i wybranej profesji. Przewidziano następujące możliwości: Wojownik, Ranger, Mag, Kapłan, Złodziej, Bard.

O zakwalifikowaniu do gry decydować będzie kolejność zgłoszeń, prosimy więc o jak najszybsze ich nadsyłanie. Duże kluby mogą wystawić dwie drużyny 5 - 8 osobowe, kluby mniej liczne tylko jedną.

Zgłoszenia (kluby, nazwiska, profesje) prosimy nadsyłać pod adres:
Anna Kalaga
ul. Widok 14/70
31-564 Kraków

W dniach (29)30.IV do 3.V.1994 odbędzie się wrocławski konwent

SZEDARIADA III

29.IV jest dniem dojazdowym, gości przyjmujemy od godziny 19.00. Koszt wynosi około 115.000 zł od osoby. Spanie w salach gimnastycznych, konieczny śpiwór, przydatna karimata. Osoby nieletnie **muszą** mieć zezwolenie od rodziców na uczestniczenie w zjeździe.

W programie min. Noc Valpurgii, przyznanie pucharu Kalessina za najlepszy scenariusz prowadzony na konwencie, spotkania z gośćmi (prawdopodobnie Jacek Rodek, Artur Szyndler, Feliks Kres, Andrzej Sapkowski). W trakcie zjazdu odbędą się seminaria dla Mistrzów Gry, nie mniej niż 5 konkursów, gry strategiczne...

Wydawana będzie na bieżąco gazeta konwentowa, czynna sala video itd. Otwarcie imprezy 30.IV o godzinie 12.00, zamknięcie 3.V o godzinie 9.00.

Adres kontaktowy:
Jan Rodriguez
Abramowskiego 31
51-663 Wrocław

JACEK BRZEZIŃSKI

CHARAKTER BOHATERA

spojrzenie drugie

Minęło już sporo czasu, odkąd mój artykuł o „charakterze" ukazał się drukiem, najpierw w „Daimonionie", potem w „Magii i Mieczu". W tym czasie różni ludzie wyrażali na jego temat różne opinie, krytykowali pewne braki. Zmienił się również mój stosunek do niektórych spraw– szczególnie do samego sposobu gry. W każdym razie w tym artykule chciałbym naprawić kilka niedociągnięć poprzedniego tekstu, a przede wszystkim wypełnić kilka merytorycznych luk, które się w owym tekście znalazły. Nie zamierzam dyskutować tutaj o sensowności podanych tam przykładów; ich znaczenie było jedynie symboliczne i nie należy traktować ich zbyt dosłownie. Mam natomiast zamiar przedstawić kilka innych sposobów opisu charakteru bohatera, nieco odmiennych od już zaprezentowanego (czyli stosowanego w *Advanced Dungeons & Dragons*), włączając w to m.in. *Warhammera* oraz *Kryształy Czasu*, jak również pewne inne substytuty określania charakteru bohatera. Poza tym znajdzie się tu również kilka luźnych komentarzy na temat gry pewnymi dość specyficznymi charakterami.

„Charakter" a „alignment"

Na początek – odpowiadając na często spotykany zarzut – muszę stwierdzić, że wcale nie uważam, iż określenie „charakter" jako odpowiednik angielskiego „alignment" jest merytorycznie złe. Jest to równie dobre tłumaczenie, jak zapewne byłoby każde inne, gdyby dać mu możliwość tak dobrego „zadomowienia się" w języku polskich graczy role playing. Jest ono dość sensowne i w miarę zrozumiałe, a to, iż wymaga początkowo dodatkowego komentarza wcale nie przemawia przeciw niemu. Trudno jest znaleźć jakiekolwiek inne określenie, które by definitywnie wyjaśniało się samo przez się; nie jest to zresztą wcale potrzebne. Użyte przeze mnie słowo „ustawienie" jest na pewno dużo gorszą ewentualnością – choć dobrze służyło celom, w jakim zostało użyte we wspomnianym artykule. Na pewno jednak tłumaczenie „alignment" na „charakter" powoduje, iż konieczne staje się wprowadzenie pewnego ograniczenia – dla określania „prawdziwego" charakteru bohatera, tzn. cech osobowości (określanych często jako np. „personality traits") trzeba używać już jakiegoś innego słowa (choćby właśnie „osobowość"). Nie należy natomiast łączyć tych dwóch pojęć, przynajmniej jeśli występują w „tradycyjnym" (tzn. opartym np. na *AD&D*) rozumieniu. Choć oczywiście jedno z drugim się w pewien sposób łączy, ale o tym jeszcze będzie mowa w dalszej części tego artykułu.

Charakter bohatera w systemie *Warhammer*

Ponieważ opisałem już, sądzę, dość dokładnie specyfikę określenia charakteru w systemie *AD&D*, nie będę się więcej na jej temat rozpisywał. Zajmę się natomiast innymi sposobami definiowania charakteru. Dość interesującym przypadkiem jest właśnie *Warhammer*. Jest on o tyle w tym miejscu interesujący, że mimo, iż nazwy poszczególnych typów charakterów są takie same, jak w *AD&D*, to ich znaczenie jest nieco odmienne – są to różnice, które należy znać i które trzeba mieć na uwadze, jeśli chce się grać w którymś z tych systemów, gdyż wpływają one dość znacząco na styl gry danym bohaterem.

W *Warhammerze* nie występuje podwójne określenie charakteru, tzn. z jednej strony – stosunek bohatera do moralności, z drugiej strony – jego stosunek do prawa. Charakter jest określany za pomocą jednego przymiotnika, wobec czego wyróżnia się pięć możliwości: bohater może być prawy, dobry, neutralny, zły oraz chaotyczny. Charakter jest tu dość ściśle powiązany z wiarą (religią); wyznawanie przez postać określonej religii warunkuje w pewien sposób jej charakter i odwrotnie – charakter wpływa na jej stosunek do wyższych mocy świata. Zajmijmy się jednak przedstawieniem poszczególnych typów charakteru. Ich opis w podręczniku *Warhammera* ma jedną zaletę – dla każdego charakteru wymienione są jego „za" i „przeciw", tzn. wartości, do których bohater dąży i te, którym jest zdecydowanie przeciwny. O ile ów opis nie jest na tyle dokładny, żeby znacząco ukierunkować grę, o tyle może przynajmniej wpłynąć na lepsze wyobrażenie sobie całości zasad moralnych postaci.

Istoty o charakterze prawym w *Warhammerze* wierzą, iż wszechświat jest rządzony przez określony i ścisły Porządek, którego one są częścią. W obecnej jednak chwili ten Porządek nie jest idealny; istnieje wiele rzeczy, które niezbyt dobrze współgrają z wszechharmonią universum. Idealnym Porządkiem, czy też idealnym światem dla nich – światem, do którego powstania dążą, byłaby taka kraina, w której nie zachodziłyby żadne zmiany. Ten świat byłby idealny, stały i trwały – wszechświat, w którym nie istniałoby starzenie się, śmierć, rozkład; wszechświat idealnie uporządkowany, rządzony idealnymi prawami, którym podporządkowane byłyby wszystkie jego elementy. Postać prawa, wyznająca taką filozofię, oczywiście dąży do tego, by utworzyć – przynajmniej na swą miarę – namiastkę takiego świata. Chce stworzyć idealne społeczeństwo prawa, podporządkowane ściśle określonej hierarchii społecznej, w której każdy z jego członków znałby swą rolę i miejsce. Oczywiście taki układ społeczny musiałby być trwały i niezmienny. Taka postać zdecydowanie sprzeciwia się każdemu przejawowi anarchii, nastrojom rewolucyjnym itp. – każdej chęci zmian określonego już porządku społecznego. Oczywiście, niejako przy okazji, przeciwna również musi być wszystkim czynnikom, wpływającym na możliwość zmian obrazu świata, takim jak kłamstwa czy zbrodnie – są to wykroczenia przeciw ustanowionemu już Prawu Świata. Takimi wykroczeniami są oczywiście także zjawiska przeciwne naturze – np. żywi po śmierci czy też wszelkie inne istoty, żyjące jakby wbrew naturze i w niezgodzie z rządzącymi nią prawami. Należy zauważyć, że mimo iż w hierarchii wartości *Warhammera* postawa prawa jest bardziej odsunięta od centrum (tzn. od neutralności) niż postawa dobra, wcale w sobie tej ostatniej nie zawiera. Istota *prawa* wcale nie musi być *dobra*, gdyż wartości, które wyznaje są w obu przypadkach odmienne. W hierarchii wartości postaci prawej takie przykazania, jak np. miłosierdzie wcale nie znajdują się na szczycie, o ile w ogóle tam są. Postać prawa *nie jest* miłosierna w stosunku do swoich wrogów, podczas gdy postać dobra być powinna, gdyż właśnie to nakazuje jej charakter.

Istoty o charakterze dobrym są właśnie *dobre* w tradycyjnym, moralnym słowa tego znaczeniu. Charakteryzują je takie cechy jak odpowiedzialność, miłosierdzie, uczciwość, sprawiedliwość. Wierzą one, iż powinny pomagać innym, dążyć do zachowania pokoju na świecie – przeciwne są jakiejkolwiek agresji, szczególnie tej niepotrzebnej i nadmiernej. Przeciwne również są okrucieństwu, nieuczciwości czy jakimkolwiek zbrodniom – czy to przeciw prawu, czy, a chyba przede wszystkim, przeciw wartościom, w które wierzą – zbrodniom przeciw ludzkości (czy też jakiejkolwiek innej rasie, gdyż w świecie fantasy ludzkość to nie wszystko). Drogą, która ma ich zdaniem doprowadzić człowieka do szczęścia jest nauka i ciężka praca – również nad sobą. Istoty dobre wierzą w piękno, estetykę i ich głębokie znaczenie dla duchowej części człowieka. Wierzą również w słuszność istniejącej hierarchii społecznej. Należy zauważyć, że pojęcie dobra w tym rozumieniu nie jest dokładnie takie, jakie jest ono dla nas – ludzi współczesnych. Filozofia dobra, na której opiera się *Warhammer* bardziej może jest charakterystyczna dla epoki średniowiecza – uznaje ona podział społeczny za rzecz konieczną i odpowiednią. I tak też uważa istota dobra (przynajmniej w pewnym, znaczącym stopniu – nie jest to oczywiście idea najwyższa i absolutna). Z drugiej strony postawa istoty dobrej jest już nieco inna, niż prawej. Jej życiowa filozofia pozostawia więcej miejsca na własne wartościowanie rzeczywistości – to ona sama decyduje, co jest dobre, a co złe, ona sama, podejmując decyzje, musi mierzyć się ze swoim sumieniem. Co więcej – ideały istot (a jednocześnie bogów) prawych są zdecydowanie obce dla istot dobrych – bo czy dobrem jest doprowadzenie do całkowitego zastoju, perfekcyjnego ideału? Na pewno dobrem nie jest bezwzględne zwalczanie wszystkich przejawów zła – bo dobro zakłada przecież w sobie coś takiego, jak miłosierdzie. Dobrem nie jest też całkowicie

sztywne zhierarchizowanie społeczeństwa. Postać dobra to właśnie ta, która potrafi poświęcić się za innych – poświęcić swoje życie, czy swój majątek. Mniej znaczą one dla niej niż wartości, które wyznaje – przyjaźń, współczucie, honor.

Charakter neutralny, to charakter, który w *Warhammerze* posiada większość graczy – i w ogóle większość istot, którymi gracze mogą być, szczególnie ludzi. Jest to charakter, który moglibyśmy nazwać *normalnym*, czy też *naturalnym*. Stanowi on chyba największy wachlarz zachowań i najmniej krępuje postać – jest on najbardziej uniwersalny. Należy zauważyć, że jest to pewna różnica w stosunku do określenia charakteru neutralnego w innych systemach (np. w *AD&D*), w których jest on zdecydowanie silniej sprecyzowany i również wytycza przed graczem pewne cele. W *Warhammerze* charakter neutralny zakłada właśnie brak konkretnego ukierunkowania działań postaci. Postać neutralna, to ktoś, kto wierzy we własny interes, zajmuje się głównie życiem codziennym i zależnie od jego przebiegu i swojego w nim ustawienia uzależnia swoje postępowanie. Istoty neutralne nie są specjalnie uwarunkowane konkretnymi wizjami porządku wszechświata, czy też zmuszane do jakiejś konkretnej linii postępowania moralnymi zobowiązaniami – choć oczywiście nie odżegnują się od nich, szczególnie jeśli takie właśnie postępowanie przynosi im korzyści. W stosunku do idei skrajnych są nieufni i starają się jednak zachować dystans – ma to znaczenie nie tylko, jeśli chodzi o Prawo i Chaos, choć są one oczywiście dobrym przykładem. Jednak cecha ta ma znaczenie ogólniejsze – chodzi w niej mianowicie o każdą ideę, która znacznie odbiega od tego, co jest zwykłe i codzienne. Dla istot neutralnych istotny jest zysk finansowy czy materialny, wolność osobista, zachowanie życia. Potrafią one zmieniać sojuszników (i wyznawane ideały), gdy sprawy nie układają się po ich myśli. Oczywiście wynika z tego, że postacie neutralne zdecydowanie nie popierają przesadnego gwałtu czy bezmyślnego okrucieństwa. Zasadniczo sprzeciwiają się wszelkiego rodzaju fanatyzmom – czy to religijnym, czy politycznym. Biurokracja, zbędne podatki, ingerencja władz w ich własne sprawy – to właśnie to, co im przeszkadza. Są to po prostu ludzie (czy inne istoty – och, ta terminologia fantasy!), którzy wierzą w stosunkowe umiarkowanie we wszystkim, ale oczywiście bez przesady. Życie jest trudne, ale żyć trzeba i różne trzeba robić rzeczy, by przeżyć, ale nigdy nie należy się zbytnio angażować – choćby dlatego, że równocześnie można się zbytnio narazić.

Postacie złe – to ci, którzy zabiją przyjaciela czy swą własną rodzinę, by zyskać coś dla siebie. To właśnie one lubują się w zadawaniu bólu, a okrucieństwo, brak wszelkich uczuć i zbrodnia to ich druga twarz. Podstawowe hasło postaci złej: zrobię każdą rzecz, dzięki której będę mógł osiągnąć coś dla siebie. Są to zasadniczo materialiści, gromadzący dobra tego świata dla czystej przyjemności. Są skąpi, gwałtowni, skłonni do niszczenia wszystkiego, co im stanie na drodze. Opis postaci złej we wszystkich zresztą systemach jest dość podobny – jest to po prostu ktoś, dla kogo żadne prawa, czy to boskie, moralne czy ludzkie nic nie znaczą – chyba, że stosując je może wyciągnąć jakieś korzyści dla siebie. Postać zła kroczy po trupach innych, rozsiewając wokół siebie śmierć i zniszczenie – chyba, że znajdzie mniej widowiskową, a przez to bardziej bezpieczną (i pewną) drogę do własnej chwały. Zło dąży również do uzyskania nieśmiertelności, by rozciągnąć swą władzę nad światem na zawsze, na wieczność. Dominacja, władza i potęga to wartości, które istota zła ceni sobie wysoko.

I wreszcie Chaos – ostatnia z pięciu sił *Warhammera*. Postać chaotyczna to nie jest po prostu ktoś bardziej zły niż zły. Filozofia Chaosu jest czymś zupełnie innym i dobre jej zrozumienie jest dość trudne – szczególnie dla początkujących graczy – choć oczywiście wcale nie niemożliwe (cha, cha). Najkrócej można określić Chaos jako Nie–Kończącą–Się–Zmienność. Postacie chaotyczne dążą do zmiany, gdyż uważają, że jakakolwiek stabilność prowadzi do stagnacji i utrudnia rozwój świata (i z tego powodu Chaos jest naturalnym przeciwnikiem Prawa). Jedynym natomiast sposobem na zapobieżenie stagnacji jest ciągłe niszczenie i odnowa. Oczywiście za stabilność uważane są m.in. wszystkie rodzaje struktur społecznych, sam porządek natury i jej trwałość. Wszystko to należy zniszczyć, by mogła następować zmiana. Postacie chaotyczne cechuje nieodpowiedzialność i nieobowiązkowość, impulsywne zachowanie, często wręcz niezrównoważenie psychiczne. Charakteryzują się częstą zmianą sposobu zachowania, czasem wręcz o 180 stopni – mogą nawet być przez chwilę prawe czy dobre. Oczywiście nie należy tego traktować w ten sposób, że np. przez godzinę postać chaotyczna zachowuje się jak prawa, przez następną godzinę jak dobra, przez następną – jak neutralna itd. Po prostu zachowanie takiej postaci powinno być całkowicie nieprzewidywalne, a cele, którymi się kieruje przy każdym z czynów – nieodkrywalne (bo po prostu takie cele nie istnieją). Oczywiście Chaos również niesie w sobie śmierć i zniszczenie, anarchię, gwałt i zbrodnię – jednak powody tego zła (bo tak to jednak trzeba określić) są zupełnie inne, niż w przypadku postaci złej. Tam zniszczenie – to celowa destrukcja, tu – po prostu ucieczka od nudy.

Jak widać z powyższych opisów, charaktery w *Warhammerze* nie wykluczają się całkowicie – niektóre cechy, które określają postać, na przykład charakteru dobrego, mogą być równie prawdziwe dla postaci charakteru neutralnego itp. Po prostu niejako gdzie indziej skierowane jest samo „ostrze" danego charakteru – najwyższe wartości przestrzegane przez daną postać.

Trudno jest oceniać jednoznacznie, czy jednoprzymiotnikowe określenie charakteru w *Warhammerze* jest lepsze, czy gorsze, niż dwuprzymiotnikowe w *AD&D*. Jest po prostu trochę inne, niewątpliwie dobrze spełnia swe zadanie w tym konkretnym systemie. Ma też jedną niewątpliwą zaletę – tak naprawdę, dla większości graczy łatwiej jest zrozumieć takie właśnie określenie charakteru, jakie jest opisane tutaj, niż przedzierać się przez mroczny gąszcz wszystkich możliwych implikacji takiego a nie innego połączenia dwóch przymiotników. Z drugiej strony – duża rozpiętość zachowań określana jako charakter neutralny zdecydowanie zmniejsza trudność wyboru odpowiedniego charakteru dla określonego stylu gry danego gracza, co jest czasem dość istotne. Po prostu ani gracz, ani Mistrz Gry nie muszą się przejmować, jak zakwalifikować każdy z czynów postaci gracza – po prostu w większości jest to gra neutralna. Jest to więc na pewno system prostszy w stosowaniu, choć również jego poprawna interpretacja wymaga zrozumienia pewnych zasad – szczególnie jeśli mówi się o charakterach innych, niż neutralny.

Dla porównania – podobnie, bo również w zasadzie „jednoprzymiotnikowo" określony jest charakter w systemie *Arcanum*. Są tam tylko cztery typy charakterów: prawy dobry, neutralny, chaotyczny i prawy zły. Przedstawiają się one następująco:

Postacie prawe dobre przestrzegają praw, tradycji i wartości związanych z wyznawaną przez nie wiarą, religią czy też polityką. Honor, prawda, sprawiedliwość i miłosierdzie to ich najwyższe ideały. Zejście ze ścieżki cnoty to zdrada idei, co wiąże się z natychmiastowym wykluczeniem z grupy społeczno–politycznej czy religijnej, do jakiej należą.

Postacie neutralne nie wiążą się zbyt mocno z żadnymi religiami czy frakcjami politycznymi. Większość istot neutralnych przestrzega praw, lecz tylko tych, które zgodne są z ich własną wiarą i ideologią.

Postacie chaotyczne mogą zdążać ku dobru, neutralności lub złu w zależności od ich własnej subiektywnej oceny danej sytuacji. Najlepsi z nich – to zdeklarowani indywidualiści i samotnicy, najgorsi – to ci, którzy pozbawieni są żadnego sumienia czy moralności i żyją tylko po to, by nieść chaos i nieład.

Postacie prawe złe to dokładne przeciwieństwo prawych dobrych. Zdrajcy idei zła oczywiście prawie na pewno zostaną złapani i zabici przez ich byłych towarzyszy.

Jak widać na powyższych przykładach – od razu, przynajmniej w przypadku postaci prawych dobrych i prawych złych, rozwiązany został problem konsekwencji zmiany charakteru. Postaci o charakterze neutralnym lub chaotycznym nie ponoszą żadnych konsekwencji (z wyjątkiem kapłanów, którzy oczywiście tracą swą magię i narażają się na karę boga).

Przykład *Arcanum* podałem w zasadzie jedynie po to, by pokazać, że za pomocą tych samych przymiotników można ukierunkowywać graczy właściwie w całkiem różne

(Michał Kraszewski)

strony. Mistrz Gry oczywiście, jeśli któraś z definicji charakteru mu nie odpowiada, powinien stworzyć własny system nazywania i określania poszczególnych charakterów – powyższe (i poniższe) przykłady powinny mu to choć trochę ułatwić. Z drugiej strony pokazują one również, że nie zawsze jest potrzebna tak duża rozpiętość rodzajów charakteru, jaka istnieje w *AD&D* czy w *Kryształach Czasu*. W niektórych światach wystarczy zdecydowanie mniej określeń – system taki może nawet działać sprawniej i bardziej spójnie.

Kryształy Czasu kontra *AD&D*

W zasadzie nigdy w życiu nie grałem na poważnie w *Kryształy Czasu*, dlatego też trudno jest mi mówić o roli charakteru postaci w trakcie gry przy użyciu tego systemu. Jednak, w ramach tego artykułu, nie chciałbym pominąć tak istotnego przecież dla większości czytelników systemu, będącego tak czy inaczej pierwszym opublikowanym oficjalnie polskim systemem role playing. Szczególnie, że sposób prezentacji charakteru w *Kryształach* jest dość łatwo opisać...

Nietrudno jest zauważyć bowiem nawet mało dociekliwemu obserwatorowi, iż co jak co, ale opis charakteru w *Kryształach Czasu* jest niewątpliwie wzorowany na zasadach *AD&D*. Mniej dociekliwy obserwator stwierdziłby nawet zapewne, iż został on po prostu skopiowany z tego systemu – gdyż akurat charakter nie był zapewne elementem, nad którym autorowi *Kryształów* chciałoby się dłużej zastanawiać. Jeśli jednak spojrzy się dokładniej w zasady obu systemów i porówna się je ze sobą, łatwo dostrzec jest pewne różnice. Być może wynikają one ze specyfiki Orchii (czy też Ochrii) – system *AD&D* jest uniwersalnym systemem fantasy, nie opartym na żadnym konkretnym świecie (przynajmniej w dziedzinie zasad podstawowych). Być może wynikają one po prostu z tego, że opis poszczególnych charakterów został w *Kryształach* potraktowany dość skrótowo, szczególnie właśnie w porównaniu z *AD&D*, gdzie autorzy zwrócili na niego znacznie większą uwagę.

Tak czy inaczej, mimo że w jednym i w drugim systemie poszczególne typy charakteru mają te same nazwy, ich znaczenia mniej lub bardziej się różnią, a są to różnice na tyle istotne, że mogą mieć znaczenie dla przebiegu samej gry i warto zwrócić na nie uwagę. Po prostu – nie jest to takie banalne „przesiąść się" z jednego systemu na drugi i stosować te same zasady. Wszędzie są jakieś różnice i dobry gracz powinien mieć o nich pewne pojęcie.

Będę porównywał poniżej kolejne elementy opisu charakteru, zaczynając od odniesienia postaci do praw świata (charakter prawy, neutralny i chaotyczny), a później – w stosunku do reguł moralnych (dobry, neutralny, zły). Na początku w każdym przypadku przedstawię streszczenie tego, co mówią zasady obydwu systemów, a następnie wyciągnę ogólne wnioski.

Aspekt prawo–chaos

a) charakter prawy/praworządny

AD&D: Człowiek jest elementem ogólnoświatowego Porządku, więc jego rolą jest przestrzeganie go – przestrzeganie praw ludzkich i boskich. Tylko takie postępowanie prowadzi do potęgi, gdyż siła istot rozumnych polega na jednoczeniu się w większe społeczności, które istnieją właśnie dzięki prawom.

Kryształy Czasu: Życie człowieka powinno podlegać regulacji prawnej. Postać nie może jej naruszyć, jednak może ją różnie interpretować. Zasłaniając się prawem może zrobić wszystko.

W przypadku charakteru prawego (*AD&D*) i praworządnego (*Kryształy Czasu*), w sumie interpretacja w obu systemach jest dość podobna – należy jednak zauważyć, w jaki sposób w różnych kierunkach, zgodnie z duchem poszczególnych systemów, zwrócona jest uwaga czytelnika – w *AD&D* ku ogólniejszej interpretacji prawa jako harmonii wszechświata, w *Kryształach* – ku czynieniu przestępstw moralnych w zgodzie z prawem.

b) charakter neutralny

AD&D: Postać neutralna wierzy w równowagę wszystkich wartości, jakie istnieją w naszym świecie. Każda z tych wartości ma swe przeciwieństwo, tak jak przeciwieństwem dobra jest zło, światła – ciemność, prawa – chaos, a życia – śmierć. Wszechświat będzie istniał tylko wtedy, gdy równowaga między tymi przeciwieństwami będzie zachowana, natomiast ulegnie zniszczeniu, gdy któreś z nich zaniknie. Wszechświat jednak reguluje się sam, dzięki czemu nie trzeba w ogóle ingerować w jego rozwój.

Kryształy Czasu: Między prawem a chaosem powinna zostać zachowana równowaga. Dlatego też postać neutralna powinna pozostawić wszystkie sprawy świata swemu biegowi, chyba że równowaga ta zostanie zakłócona. Wtedy postać powinna opowiedzieć się po jednej ze stron (prawa bądź chaosu).

Jeśliby odczytywać określenie charakteru neutralnego zawarte w *Kryształach* jako wniosek z zasad *AD&D*, przede wszystkim widać wyraźne spłycenie zawartej w tych ostatnich idei. Postać *AD&D* o charakterze neutralnym w aspekcie prawo–chaos to postać wierząca w harmonię świata, w jego życie własne. Jest to postać, która nie angażuje się w żadne konflikty pomiędzy siłami reprezentującymi jakiekolwiek wartości wierząc, iż jest to niepotrzebne, a przede wszystkim niecelowe. Może zaangażować się po którejś ze stron tylko w wypadku, gdy przestanie wierzyć w możliwość samoregulacji wszechświata – gdy któraś z wartości zostanie realnie zagrożona, co w rezultacie doprowadzi do unicestwienia całego universum. W *Kryształach* ta równowaga między wszystkimi wartościami została spłycona wyłącznie do pary prawo–chaos. Wynika stąd, że postać neutralna dąży do tego, by na świecie nie zapanowały zbyt ścisłe i dokładne prawa, które by w znaczny sposób ograniczały wolność osobistą człowieka. Nie może jednakże również zapanować anarchia, gdyż bez praw społeczeństwo przestałoby istnieć i rozwijać się. Gdy wydarzenia kierują się ku którejś z tych ewentualności – postać wkracza do akcji.

c) charakter chaotyczny

AD&D: Wszechświat nie jest rządzony przez jakiś jeden określony Porządek, jak w to wierzą prawi. Wszechświat – to po prostu zbiór mniej lub bardziej powiązanych ze sobą, a w większości zupełnie od siebie niezależnych elementów (istot, zdarzeń, rzeczy itp.). A ponadto nawet ekstremalne zmiany w jakimś jednym obszarze i tak nie wpłyną przecież na istotę całości. Na tej podstawie postacie chaotyczne wierzą w to, że jednostka ma moc, która umożliwia jej przezwyciężenie swojego przeznaczenia (czy też po prostu nie wierzą w ogóle w przeznaczenie). Zasadniczo przedkładają własne interesy, potrzeby i zachcianki ponad interesy społeczeństwa, natomiast oczywiście doceniają rolę tego społeczeństwa, jeśli chodzi o zabezpieczenie ich własnych interesów. Przeważnie dążą do anarchii.

Kryształy Czasu: Postacie chaotyczne nie uznają żadnych autorytetów, kierują się swą zachcianką i potrzebą chwili nie zważając na konsekwencje swych czynów. Dążą do ciągłej zmiany otoczenia oraz sytuacji, w jakiej się znajdują. Kieruje nimi nieustanny bunt przeciw wszystkiemu ograniczającemu im swobodę oraz wolność osobistą.

Tutaj różnice między dwoma opisywanymi systemami są na tyle duże, iż można powiedzieć, że w pewnym sensie charakter chaotyczny w obu przypadkach oznacza co innego. W *AD&D* postać chaotyczna to po prostu ktoś, kto bardziej wierzy w siebie niż w otaczający go świat, wierzy w swoje możliwości, w swą wolną wolę, w ogóle w możliwości jednostki. Uważa, że jej rolą w świecie jest dążenie do uzyskania czegoś dla siebie – bardziej, niż dla innych ludzi. W *Kryształach* natomiast postać chaotyczna to ktoś, kto jest krótkowzroczny, czy też raczej po prostu interesuje się bardziej chwilą teraźniejszą i uzyskiwaną z niej przyjemnością, niż czymś, co ma nadejść w przyszłości. Są to istoty, których głównym celem jest ciągnięcie z życia przyjemności – poszukując jej, chcą osiągnąć maksymalne wyzwolenie z zależności od społeczeństwa, szukają jej w zmienności (tak jak Chaos w *Warhammerze*). Oczywiście anarchia również jest ich środkiem do osiągnięcia celu, gdyż pętają ich okowy zależności prawno–społecznych.

Aspekt dobro–zło

a) charakter dobry

AD&D: Postać dobrą charakteryzują wszystkie cechy uznawane przez naszą moralność za dobro. Postać taka przejmuje się popełnianymi przez siebie błędami, próbuje je naprawiać. Należy zauważyć, iż nie istnieją ponadkulturowe definicje dobra; dokładne cechy takiej postaci zależą od kultury, z której się wywodzi.

Kryształy Czasu: Postać dobra powinna nieść pomoc innym. Należy zauważyć, że nie zachodzi równość dobry = pacyfista. Jedną z ważniejszych rzeczy, które postać dobra czyni, jest walka z istotami złymi i wszystkim co się z nimi wiąże.

O ile opis ogólny dobra w *AD&D* jest dzięki kilku zdaniom o niebo lepszy, o tyle w *Kryształach* jego znaczenie nabiera specyficznej formy. Oczywiście nie jest ona niezgodna z definicją *AD&D*, która mówi, iż konkretna forma dobra zależy od kultury, w której się o niej mówi – a kultura na Orchii (czy też Ochrii) jest faktycznie specyficzna. Po prostu dobro w *Kryształach* zostało poniekąd przedstawione jako antyteza dla zła – jest ono cechą, która wskazuje na konieczność walki ze złem w każdym z jego przejawów, walki bezwzględnej i okrutnej przecież.

Choć oczywiście nawet w ziemskich kulturach można by znaleźć równie dobrze kilka jeszcze „gorszych" interpretacji dobra. Gorszych – dla nas, według wyznawanej przez nas europejskiej hierarchii wartości. Definicja *AD&D* w ogóle nie mówi o zabijaniu, uznając, iż istota dobra powinna przynajmniej czasem preferować takie cechy, jak zdolność do przebaczania, miłosierdzie, litość, współczucie itp.

b) charakter neutralny

AD&D: Postacie neutralne nie chcą niczego oceniać w kategoriach moralnych; nie klasyfikują ludzi ani zdarzeń w tych kategoriach. Po prostu uważają, że to nie oni są tymi, którzy mogą oceniać moralność. Z drugiej strony neutralność często występuje z uwagi na niezdolność do dokonania moralnej oceny (jak np. u zwierząt, których postępowanie nie jest ukierunkowane moralnie).

Kryształy Czasu: Postać neutralna nie znosi widoku czy świadomości zła (chodzi oczywiście o „ekstremalne" zło), ale równocześnie nie znosi widoku czy świadomości ekstremalnego dobra. Szczególnie nie lubi go czynić własnym kosztem.

Różnice w opisie oczywiście są, czego chyba nie trzeba już komentować. W rezultacie i tak gra postacią neutralną sprowadza się do pewnej przeciętności w postępowaniu, więc i tak oba opisy są mniej czy bardziej równoważne, niezależnie od zamierzeń autorów.

c) charakter zły

AD&D: Zło jest antytezą dobra, może być ukryte lub jawne. Postać zła traktuje ludzi, którzy stoją na jej drodze jako przeszkody, które trzeba pokonać. Nie wszystkie jednak istoty złe dążą aktywnie do zniszczenia i destrukcji – większość po prostu nie zauważa, że to, co czyni, jest destruktywne. Oczywiście dokładna interpretacja zła również zależy od społeczeństwa i kultury.

Kryształy Czasu: Postać zła dąży do uzyskania potęgi kosztem innych. Często ukrywa swą prawdziwą naturę, przy czym dla własnych celów jest w stanie zrobić wszystko i dopuścić się każdej nieprawości. Postać zła odczuwa perwersyjną przyjemność czerpaną z popełniania zła, łamania praw moralnych i sadyzmu.

Opis zła w obu tych systemach zdecydowanie wskazuje na cel, w jakim ono istnieje. W *AD&D* zło jest po prostu jednym ze stylów życia, jedną z wielu filozofii czy postaw, dość specyficzną, bo przynoszącą szkody społeczeństwu, choć różnie to zresztą bywa. W *Kryształach* natomiast zło niszczy, zabija, katuje. Jest to coś, co dobro musi pokonać, bo bez tego zło zniszczy świat. W zasadzie interpretacja zła nie jest chyba zbyt trudna dla nikogo z graczy, tak jak nie jest trudne popełnianie zbrodni w grze role playing.

Religia a charakter postaci

Charakter postaci decyduje o zbiorze wyznawanych przez nią wartości w znacznym stopniu, ale nie jest na pewno jedynym czynnikiem, który ten zbiór kształtuje. Niejako w ramach charakteru znajduje się jeszcze określenie, które jakby dodatkowo uwidacznia pewne bardziej istotne cechy takiej a nie innej postawy życiowej, podczas gdy pozostałe stają się dla postaci mniej istotne. Określeniem tym jest religia, którą postać wyznaje.

W świecie fantasy, świecie, w którym często działalność bogów jest widoczna nawet dla zwykłych ludzi, religia ma (a przynajmniej powinna mieć) zdecydowanie większe znaczenie, niż w naszym dzisiejszym świecie. Tam, gdzie cuda zdarzają się niemal na porządku dziennym, a i boskie kary i klątwy mogą dosięgnąć wiernego jeszcze za życia, wiara jest na pewno traktowana dużo poważniej i bardziej na serio. Boskie przykazania i zasady, które nakazuje on wyznawać, jak również czyny, których bóg zakazuje są przestrzegane dużo częściej, niż w świecie obecnym, gdyż bardziej obecna jest również boska świadomość, kontrolująca działania człowieka, rozdzielająca nagrody i kary. Oczywiście wszystko zależy również od samego boga – tego, czego wymaga on od swych wyznawców i na ile się nimi przejmuje. Z drugiej strony, pomijając już nawet wpływ samych bogów, istotna jest również rola samych kościołów, czy też związków wyznaniowych poszczególnych religii – można sobie wyobrażać, że tak, jak w ziemskim średniowieczu kościół katolicki sprawował znaczną kontrolę nad działaniami ludzi, tak i w świecie fantasy rola tych instytucji będzie wywierała istotny wpływ na życie wiernych.

Zazwyczaj w systemach role playing, w których wprowadzone jest określenie charakterów postaci, bogowie są niejako przyporządkowani do konkretnych charakterów. Wpływa to głównie na to, iż tylko istoty takiego właśnie, a nie innego charakteru mogą stać się wyznawcami (a szczególnie kapłanami) tego boga. Ponadto przyporządkowanie takie pozwala na ogólne chociaż określenie wartości, których przestrzegania będzie bóg wymagał od wyznawcy.

Niestety, przeważnie opis nakazów samej wiary jest bardzo skrótowy i zawiera się wyłącznie w określeniu charakteru boga oraz dziedzin, którymi się zajmuje. Natomiast charakterystyczne powinno być, że każdy bóg wymaga właśnie, by jego wyznawcy posiadali pewne cechy, czy też dążyli do pewnych ideałów osobowości, które by dodatkowo ukierunkowywały postać. W ten sposób postaci tego samego charakteru, lecz wyznające różnych bogów, różniłyby się od siebie dodatkowo. Mistrz Gry, jeśli nawet brakuje mu tak dokładnego opisu wiary (czy właściwie religii), może próbować wyciągać odpowiednie wnioski z posiadanych przez niego informacji – dziedziny, którą bóg się zajmuje (jakie cechy charakteru można przypisać idealnym ludziom, nad którymi bóg ten głównie sprawuje opiekę), czy też z rytualnych ofiar, jakich bóg wymaga od swych wyznawców (takie informacje można znaleźć na przykład w *Kryształach Czasu*). W ten sposób można znacznie wzbogacić dość ubogi i ogólny w sumie opis pożądanych dążeń postaci, co może mieć pozytywne znaczenie o tyle, że po prostu może ułatwić graczom zrozumienie, czego właściwie się od nich wymaga mówiąc, że mają dobrze się wczuwać w postać.

Należy zauważyć, że nie chodzi mi wcale o to, że postać wyznająca daną wiarę musi mieć cechy jej typowego (= idealnego) wyznawcy. Po prostu zachodzi przeważnie równość wiara = kultura. A z kultury wynika wychowanie. Tak więc specyfika danej religii niewątpliwie kształtuje osobowość postaci, szczególnie takiej, która wywodzi się ze środowiska wyznającego daną religię. I z tego też Mistrz Gry może skorzystać. Przy okazji niejako „ożywi" trochę religie swego świata, uzyskując o nich dodatkowe informacje.

Czy można pozbyć się charakteru?

Wielu Mistrzom Gry jak i graczom wprowadzenie charakteru po prostu przeszkadza. Uważają oni, iż charakter jest czymś nienaturalnym, niepotrzebnym i zbędnie ogranicza gracza w prowadzeniu własnej postaci. A co ważniejsze ogranicza go w nienaturalny sposób, podając niezmienne zasady postępowania, mniej lub bardziej sprecyzowane, które i tak większości graczy trudno zastosować jest w praktyce, w rzeczywistości gry. Tak czy inaczej, istnieją sposoby opuszczenia określenia charakteru nawet bez znaczących zmian dla prowadzonej kampanii, bez konieczności zmieniania systemu, czy nawet przerabiania scenariuszy.

Określenie charakteru dla niektórych Mistrzów Gry jest ograniczeniem, które wydaje się być sztucznie nałożone na graczy. Szczególnie, gdy wziąć pod uwagę tzw. konsekwencje zmiany charakteru. Czy w rzeczywistości mamy jakieś ograniczenia co do naszego postępowania, uwarunkowani jesteśmy jakimś stosunkiem do wartości absolutnych universum? Łatwo zauważyć, że w mniejszym czy większym stopniu tak jest – każdy z nas ma jakiś w miarę określony światopogląd, którego zmiana może faktycznie źle oddziałać na samopoczucie, przynajmniej na pewien czas. Dla tych jednak, którym nie podoba się stosowanie tak „sztucznego" systemu określeń podaję metodę ukształtowania go w innej formie, bez pozbycia się pewnych istniejących jednak zalet tego określenia, a nawet zachowując wszystkie jego własności.

Nie zalecałbym natomiast całkowitej rezygnacji z jakiegokolwiek systemu opisu osobowości postaci i zezwolenia graczom na dowolne, nie umotywowane niczym zmiany jej zachowania. Przynajmniej nie zalecałbym tego w normalnym systemie fantasy. Tym, którzy chcą w ten sposób zagrać, polecam *Paranoię*. Naprawdę dobry system – dla takich ludzi w sam raz. W konwencjonalnym fantasy natomiast istotna jest prawdziwość psychologiczna postaci, do której oddania potrzebna jest pewna konsekwencja w zachowaniu i postępowaniu.

By zastanowić się nad tym, czy można pozbyć się charakteru czy też ewentualnie zmienić sposób jego opisu, należy na początek zastanowić się nad tym, co właściwie charakter opisuje i do czego w praktyce jest potrzebny. Zacznijmy może od tego drugiego.

W systemach fantasy, w których wprowadzony został podział na różne charaktery, występują przeważnie pewne wspólne elementy, uzależnione właśnie od charakteru i dla których właśnie musi on istnieć. Są to: magiczne przedmioty o określonym charakterze, walka dobra ze złem czy prawa z chaosem, bogowie, tzw. profesje jednego charakteru (np. paladyn), czary typu „wykrycie charakteru", podział czarów w zależności od charakteru, itp.

Jak widać niektóre z tych elementów dość prosto jest zmodyfikować czy odrzucić w ten sposób, by charakter w ogóle przestał być potrzebny. Walka dobra ze złem może istnieć

w każdym świecie, wiadomo bowiem, że istoty, którym zależy na zwycięstwie którejś tam z tych wartości i tak będą walczyć po odpowiedniej stronie; najwyżej będzie im trudniej o tyle, że nie będzie można wykryć szpiegów prostym czarem (jak np. wykrycie zła).

Dla religii wyjdzie to w pewnym sensie nawet na plus: po prostu teraz nie charakter, a wyznanie będzie decydowało o dążeniach postaci, będą mogły być one nawet lepiej sprecyzowane, a w taki sam sposób będą kierować działaniem postaci. Powinno to zadowolić nawet tych Mistrzów Gry, dla których charakter jest „jedynym środkiem kontroli poczynań graczy" (bo są i tacy).

Profesje jednego charakteru obronią się same – teraz po prostu to one narzucać będą postaci jakiś tam sposób postępowania – zasady znajdujące się w opisie charakteru prawego dobrego znajdą się w opisie paladyna – nikomu nie powinno to sprawić żadnej różnicy.

Podział czarów w zależności od konkretnego charakteru, jaki na przykład obowiązuje kapłanów *Dragonlance* i tak zawiera się w którejś z wyżej opisanych już zasad – czy

(Michał Kraszewski)

to w podziale bogów, czy też w podziale profesji. Nawet „wykrycie charakteru" jakoś da się rozwiązać – tym Mistrzom Gry, którym się ono (ani istnienie podziału na charaktery) nie podoba, radziłbym zwyczajnie się go pozbyć. Być może wymagać to będzie kilku drobnych przeróbek w paru oryginalnych (firmowych) scenariuszach (czy też przygodach „kryształowców"), ale nie powinien być to zbyt wielki problem w porównaniu z tym, jaki stwarza charakter takiemu Mistrzowi. Ewentualnie Mistrz, w trakcie gry, może określać niejako na bieżąco (biorąc pod uwagę uwarunkowania wyznaniowe i profesyjne) *aktualny charakter bohatera*, który będzie zależał od tego, jak postać się zachowuje podczas gry, jakie są jej dążenia itp. Jest to może dość trudne w realizacji i nie polecałbym stosowania tej techniki szczególnie początkującym Mistrzom Gry, którzy i tak nie mogą znaleźć czasu w trakcie rozgrywki na przeprowadzanie różnych koniecznych czynności związanych z prowadzeniem scenariusza i kontrolowaniem graczy, więc nie są w stanie poświęcić dodatkowo tej chwili uwagi i sekundy czasu na moralną ocenę czynów każdego z graczy. Niemniej jednak metoda ta może być całkiem niezła, jeśli już ktoś koniecznie chce ją stosować, bo nie ogranicza ona nienaturalnie poczynań gracza.

Najtrudniejsza wydaje się tu sprawa przedmiotów magicznych. Nie można po prostu darować sobie podziału przedmiotów w zależności od ich charakteru – odrzucałoby to zbyt wiele własności charakteryzujących dany przedmiot, sprawiających, że jest on właśnie taki, jaki jest – jedyny w swoim rodzaju. Odrzucenie takich przedmiotów w ogóle też nie jest dobrym rozwiązaniem – są one przeważnie na tyle interesujące, że wydawało by się to zbyt okrutnym posunięciem. Oczywiście problem ten również daje się tak czy inaczej rozwiązać. Przede wszystkim charakter postaci można na podstawie podanych wyżej metod ocenić biorąc pod uwagę głównie religię, jaką ona wyznaje. W przypadku tak szczególnych postaci, jak paladyni, druidzi, czarni rycerze itp. problemu raczej nie ma. Jeśli sama religia nie wymaga od wiernego zasad moralnych, które byłyby na tyle konkretne, by zobrazowały stosunek postaci do sił wszechświata (dobro/zło, prawo/chaos), pojawia się problem. Oczywiście najprostszym (?) rozwiązaniem jest zastosowanie opisanego wyżej systemu *aktualnego charakteru bohatera*. Jeśli nie jest to z jakichś powodów możliwe, można próbować „na oko" oceniać postać w jednej z trzech kategorii: dobro/neutralność/zło (przeważnie więcej nie jest potrzebne). Można też próbować modyfikować przedmioty magiczne tak, by to one wpływały na działania użytkownika nadając mu określony charakter. Konkretne rozwiązanie zależy już od określonej sytuacji.

Oczywiście odrzucenie określenia charakteru postaci graczy nie powinno zaowocować całkowitym odrzuceniem odniesień do „ustawień" w całej grze. Postacie NPCów w dalszym ciągu mogą zachować określenia charakteru – umożliwiają one Mistrzowi Gry lepiej odzwierciedlać zachowanie danej postaci, gdyż w jakiś tam sposób opisują dążenia postaci. Niespecjalnie zalecałbym również odrzucanie opisu charakteru w systemach, w których ma on istotne znaczenie z uwagi na realną rolę sił, do których się odnosi w świecie. Przykładem może być tu chociażby *Warhammer*, szczególnie jeśli chodzi o charaktery ekstremalne: prawy i chaotyczny – są one na tyle dobrze określone zresztą, że nie powinno być problemów z ich stosowaniem, a zarazem żaden gracz nie powinien (cha, cha, por. *„Realm of Chaos"*) chcieć posiadać postaci któregoś z tych charakterów bez wcześniejszego zrozumienia, o co w nim chodzi. Innym przykładem może być chociażby *Dragonlance* – gdzie walka między Dobrem a Złem jest podstawowym elementem kreacji świata (w przeciwieństwie do innych światów *AD&D*, gdzie nie istnieje ona aż w tak znaczącej formie – jako walka bogów). Choć z drugiej strony – tak wyraźne przyporządkowanie postaci do którejś ze stron (przyporządkowanie w praktyce, nie w teorii) upraszczałoby nawet sprawę gry bez konieczności wcześniejszego określania charakteru. Z tym, że w świecie, w którym przebieg życia jest zależny od posiadanego charakteru i tak jest to praktycznie nieistotne – nawet, jeśli nie określi się charakteru w teorii, trzeba to będzie zrobić w praktyce.

Inne sposoby przedstawiania charakteru

Z drugiej strony, można również uznać określenie charakteru za zbyt ogólne. Przecież sam charakter bohatera nie opisuje w żaden sposób jego osobowości, jest tylko jedną z głównych wytycznych, które ją kształtują. Natomiast sama osobowość nie jest w żaden sposób określona i może być dowolnie kreowana przez gracza w trakcie gry. Może to być oczywiście pewne uproszczenie dla niektórych graczy, są jednak i tacy, którzy woleliby widzieć nie tylko cechy fizyczne, ale również umysłowość bohatera w miarę dokładnie rozpisaną na swej karcie. Można oczywiście i to w pewien sposób rozwiązać – i to na dwa sposoby.

Po pierwsze, można rozszerzyć i zmodyfikować to, co przedstawia charakter postaci. Odrzucając definicję „stosunku postaci do mocy wszechświata" pozostaje nam po prostu określenie pewnych jej dążeń: co postać widzi jako pierwszoplanowy przedmiot swej uwagi, jakimi wartościami kieruje się w działaniu. Można to nieco rozwinąć. Zamiast określenia charakteru można wprowadzić zespół dążeń postaci, takich jak powiedzmy na przykład: *pieniądze, potęga/władza, przyjaźń, honor, wiedza, zemsta, dobra rozrywka, zachowanie życia, sława, pomoc innym* etc. Dokładny zestaw takich wartości może sobie Mistrz Gry opracować w zależności od specyfiki świata i kampanii, którą prowadzi. Każdej z tych wartości można przyporządkować pewną wartość liczbową (powiedzmy procentową), która będzie określała to, na ile akurat ta wartość liczy się w życiu postaci. Chodzi oczywiście o to, by był to stały dla wszystkich postaci zbiór cech, tak by można je było porównywać. I tak na przykład, gdy ktoś będzie miał powiedzmy następujące cechy: *potęga 90%, honor 3%, zemsta 60%, przyjaźń 2%, dobra rozrywka 70%, pieniądze 65%* itp., będzie go można chyba bez problemu utożsamić z charakterem chaotycznym złym.

Oczywiście należy opracować system określania tych wartości liczbowych. Na pewno nie mogą być one przyporządkowywane w sposób losowy, bo po prostu w rezultacie otrzyma się totalną bzdurę, którą zresztą nie wiadomo będzie jak zinterpretować. Najlepiej chyba, żeby, tak jak gracz sam wybiera sobie charakter przy uwzględnieniu pewnych ograniczeń związanych z rasą czy profesją, tak i tu mógłby wybrać sobie określenie swoich dążeń. W każdym razie zdecydowanie łatwiejsza jest chyba w tym momencie interpretacja zachowania postaci w wielu sytuacjach, a z drugiej strony „przeliczenie" takiego opisu na nazwę charakteru również nie powinno sprawiać większych trudności (szczególnie, że trzeba to zrobić tylko raz – przy losowaniu postaci; wystarczy po prostu dobrze wczytać się w opisy poszczególnych charakterów).

W stosunku do pewnych ras czy profesji, które standardowo mają ograniczenia co do charakterów, jakie mogą nimi być, można początkowo określić pewne progi *dążeń* – na przykład paladyn musiałby mieć *honor* co

najmniej równy 90% itp. itd. Oczywiście czym wyższa wartość, tym wyższą rolę spełnia ona dla danej postaci i tym usilniej dąży ona do jej osiągnięcia. Tym samym, gdy dwa dążenia lub więcej stoją sobie na przeszkodzie – postać na pewno wybierze to, które jest najsilniejsze, którego wartość jest największa.

Należy zwrócić uwagę, że taki opis również nie jest (a przynajmniej nie powinien być) opisem cech osobowości. Jest to po prostu opis pewnych celów, do osiągnięcia których postać zmierza, a nie metod, które stosuje (przynajmniej w pewnym stopniu – postać, której dążeniem jest pomoc innym na pewno będzie właśnie pomagać innym).

Zarówno obok opisu dążeń, jak i obok opisu charakteru, czy też zupełnie niezależnie od jednego i drugiego, Mistrz Gry może chcieć wprowadzić opis osobowości postaci. W wielu systemach zresztą takie opisy już występują – jako przykład można podać choćby *Cyberpunk 2020* czy *Pendragon*. I ten opis może wystąpić w kilku formach. Przybliżę go właśnie na podstawie tych dwóch wymienionych przed chwilą systemów.

Najprostszą metodą jest przypisanie postaci kilku epitetów, które określają jej typ osobowości. Można ustalić pewną tabelę możliwych typów osobowości, by ułatwić graczom wybór, lub też po prostu dać im swobodę opisu. Ta druga metoda jest oczywiście bardziej uniwersalna i niewątpliwie lepsza, jednak nie zawsze gracze są w stanie wykazać się tak wielką inwencją twórczą. Najlepszym rozwiązaniem wydaje się być więc połączenie obu tych metod. Uwaga – na pewno nie polecałbym nigdy losowania cech osobowości z tabeli – chyba, że robiliby to naprawdę dobrzy i doświadczeni gracze. Przeciętny gracz ma przeważnie i tak dość dużo trudu z poprawną interpretacją jakichkolwiek konkretnych cech osobowości, a co dopiero wylosowanych. Zresztą mało ludzi ma aż tak dobre zdolności aktorskie, że potrafi wczuć się w każdy typ osobowości – przeważnie jednak pod tym względem odgrywane przez nich postaci są mniej lub bardziej związane z nimi samymi.

Jakie więc mogą być te cechy osobowości? Na przykład: postać może być poważna. Albo głupkowata i roztrzepana. Albo nieśmiała i skryta. Albo arogancka i dumna, stroniąca od innych. Albo kapryśna, lekkomyślna, zawzięta. Może też być przyjacielska, ustępliwa, drobiazgowa, aspołeczna, nerwowa, zrzędna itp. itd. Można tu skorzystać ze wszystkich tych epitetów, których używamy, by kogoś scharakteryzować. W zasadzie nie należy nikogo określać wyłącznie jednym przymiotnikiem – jest to zazwyczaj zbyt mało, by móc go sobie wyobrazić. Trzeba użyć co najmniej, powiedzmy, trzech, czterech. Zresztą nie ilość jest tu istotna, tylko oczywiście jakość. Trzeba na tyle dobrze opisać postać, by faktycznie można sobie było wyobrazić jej psychikę. Czasem nie wystarcza jedynie użycie przymiotników, trzeba je jeszcze dodatkowo ukierunkować (zawzięta – na co? na kogo? dlaczego?). Ale jest to już rola gracza i jego problem, by móc dobrze wczuć się w stworzoną przez siebie postać.

Pozostaje pytanie – czy Mistrz Gry powinien kontrolować wczuwanie się gracza w osobowość jego postaci i w jaki sposób karać ewentualny takiego wczuwania się brak. Odpowiedź jest oczywiście prosta, taka jak zawsze. Role playing to odgrywanie ról, czyli gracz powinien, a nawet musi, wczuwać się w swą postać dobrze, wykorzystując przy tym wszystkie informacje znajdujące się na karcie postaci. Za złą grę, niezgodną z opisem postaci, oczywiście powinien zostać w jakiś sposób ukarany – otrzymać mniej punktów doświadczenia za daną sesję itp. Zresztą, z cechami osobowości jest akurat tak, że w sytuacji, kiedy zarówno gracz jak i Mistrz Gry dojdą do porozumienia w tym, że postać ta powinna zmienić swą osobowość na tyle, by gracz mógł nią grać, powinno tak się stać. Mistrz Gry powinien być tu dość wyrozumiały, gdyż kreowanie osobowości całkowicie sobie obcej jest przeważnie naprawdę trudne.

Z drugiej strony można opisać cechy osobowości w podobny sposób, w jaki opisane zostały dążenia postaci. To znaczy stworzyć jeden zespół cech, które będą odzwierciedlały co ważniejsze elementy osobowości człowieka, i za pomocą którego to zespołu będzie można opisać każdą postać, a następnie przypisać tym cechom procentowe wartości. Oczywiście nie zawsze jest to nawet możliwe – wiele zależy od specyfiki świata, w którym gra jest prowadzona. W *Pendragonie* na przykład, który jest grą heroicznego rycerstwa w świecie króla Artura, zrealizowano to na zasadzie zestawu par pewnych cech i ich przeciwieństw. Cechy tworzące każdą z takich par są od siebie wzajemnie zależne (wartości im przypisane uzupełniają się wzajemnie do 100%). Przykłady? Uczciwy – zakłamany, energiczny – leniwy, skłonny do przebaczania – mściwy, roztropny – lekkomyślny, łatwowierny – podejrzliwy, mężny – tchórzliwy, cnotliwy – pożądliwy itp. itd. Jest to dobry system, na podstawie którego można stworzyć dość przekonującą charakterystykę osobowości.

Dlaczego charakter zły wcale nie jest taki zły

Wśród wielu Mistrzów Gry i graczy przyjęło się utarte już stwierdzenie, że postacie z charakterem złym są niezwykle trudne, wręcz czasem niemożliwe do prowadzenia, a drużyna, która składa się zarówno z istot o charakterze dobrym, jak i z tych o charakterze złym, nie jest w stanie zrealizować żadnego scenariusza zżerana wewnętrznymi kłótniami i waśniami. Oczywiście trzeba przyznać temu sądowi choć trochę racji. Jednak nie jest on do końca prawdą, z uwagi na to, że większość zarówno Mistrzów Gry, jak i graczy źle interpretuje zarówno ideę charakteru złego, jak i dobrego. No, może po prostu interpretuje je nie w ten sposób, który

(Michał Kraszewski)

umożliwiłby właśnie taką grę, gdyż, jak napisano już wyżej, kilka razy zresztą, pojęcia dobra i zła nie są pojęciami absolutnymi i ich rozumienie zależy od konkretnej kultury, więc interpretacja jest właściwie dowolna.

Zło jest niewątpliwie przeciwieństwem dobra. Nigdy nie należy interpretować tego na odwrót – że dobro jest przeciwieństwem zła. Dobro to pewne ustalone zasady, a zło to ich brak. Z zaprzeczenia braku zasad wcale akurat nie muszą wynikać teorie takie a nie inne. To po pierwsze. Po drugie natomiast, z tego, że dobro i zło są przeciwieństwami w pewnym sensie, wcale nie wynika, że prowadzą one z sobą na każdym kroku walkę w rzeczywistości. Nieprawdą jest, że każde spotkanie jakiejkolwiek istoty dobrej i złej musi samo z siebie prowadzić do starcia między nimi. Wcale nie musi. Przede wszystkim choćby dlatego, że wcale nie tak często, jak się wielu graczom wydaje, widać komuś z twarzy, że jest on dobry czy zły. Oczywiście są czary wykrycia charakteru – ale to zupełnie inna sprawa.

Trzeba natomiast zdać sobie sprawę z tego, że wszędzie, z wyjątkiem *Kryształów Czasu*, postacią dobrą wcale nie kieruje niepohamowana chęć niszczenia zła. Kierują nią zupełnie inne wartości – jak chęć pomocy innym, skłonność do przebaczania, miłosierdzie, litość i współczucie, chęć zrozumienia wreszcie. Czy wartości te wskazują na niepowstrzymywalną chęć mordu na każdym „nieco" złym halflingu, który jeszcze całkiem wiarygodnie (tak, tak) twierdzi, że się poprawi? Chyba nie za bardzo.

Tak samo jest zresztą z drugą stroną. Każda istota zła wcale nie ma ochoty niszczyć całego dobra na świecie właśnie tylko dlatego, że jest ono dobrem. Przynajmniej w większości wypadków. Zło wcale nie oznacza Wielkiej Ochoty Zabijania Wszystkiego Co Się Rusza. Szczególnie, jak to coś jest Dobre. Zło – to w większości zasad (z wyjątkiem *Kryształów Czasu*) po prostu przedkładanie własnych interesów ponad interesy kogokolwiek innego. Postać zła nie liczy się z żadnymi zasadami moralnymi, nie ma żadnych ograniczeń tego typu co do swojego postępowania. Faktycznie może zabijać, torturować, niszczyć. Nie znaczy to jednak, że każda postać zła to śmierć i destrukcja. Nawet postać chaotyczna zła.

Wielu graczom *AD&D* zapewne nieobcy jest świat *Dragonlance*. Sądzę, iż w tym miejscu warto wspomnieć o jednej postaci z tego świata, postaci opisanej dość dokładnie na kartach dwóch pierwszych trylogii cyklu *Dragonlance* autorstwa Margaret Weis i Tracy Hickman – *Kronik* i *Legend*. Szczególnie właśnie jeśli chodzi o drugą trylogię, w której postać ta pełni niepoślednią rolę. Mowa oczywiście o Raistlinie Majere, najpotężniejszym magu świata Krynnu, człowieku, który chciał pokonać bogów i zająć ich miejsce. Człowieku, którego dusza została skrzywiona złem. Postaci, która według zasad miała charakter chaotyczny zły, i niewątpliwie nie można zaprzeczyć słuszności takiego przyporządkowania.

Cóż jednak takiego szczególnego było w tym magu, który faktycznie, tak jak mówi definicja charakteru złego, zdolny był do poświęcania swych najbliższych w imię swych własnych mrocznych celów, w imię śmierci i zniszczenia? Otóż to, że ten charakter nie

przeszkadzał mu wcale odbyć dość długi w sumie quest z prawym dobrym klerykiem (a właściwie kleryczką, ale to już inna historia). Sprzeczność i naciąganie zasad? Tych, którym tak się wydaje, odsyłam do literatury.

Po prostu postać zła może widzieć szansę osiągnięcia swych celów we współpracy z innymi. I to niekoniecznie złymi, bo przede wszystkim – istoty złe raczej nie są godne zaufania, co ona sama wie dobrze. Może udawać, sugerować, że jest kimś nieco innym niż jest w rzeczywistości, że jej dążenia wcale nie są aż tak mroczne, jak się wydaje. Może wreszcie dążyć do pokonania większego niż ona sama zła, w czym nawet istoty dobre mogą chcieć jej przecież pomóc. Bo, jak łatwo zauważyć, Zło walczy co najmniej tak samo często ze Złem, jak i z Dobrem, a w rzeczywistości zapewne i dużo częściej.

Powodów, dla których postać zła może tworzyć jedną drużynę z postaciami innych charakterów można znaleźć oczywiście więcej. Istotne jest jednak, by te powody znaleźć. Widać stąd, że taka drużyna nie powinna uczestniczyć raczej w jakiejś długiej kampanii składającej się z niepowiązanych ze sobą przygód. Może natomiast uczestniczyć w jednym długim lub krótkim module, w którym Mistrz Gry znajdzie miejsce dla każdej z biorących w nim udział postaci. Taka gra może być bardzo interesującym przeżyciem, oczywiście jeżeli wszystkie postacie będą starały się grać według swoich charakterów, i faktycznie będą miały nakreślone przed sobą jakieś cele. Gra taka może być pełna moralnych rozterek dla postaci dobrych, trudu maskowania swych prawdziwych zamiarów dla postaci złych, wreszcie może przynieść interesujący finał na koniec.

Jest to na pewno jedna z wielu możliwości stworzenia ciekawej sytuacji w grze, choć, jak już wspomniałem, raczej nie na stałe. Dość ciekawy jest niewątpliwie fakt, iż metody stosowane przez zło i przez dobro mogą być takie same, choć ostateczne cele – jakże krańcowo odmienne.

Charakter chaotyczny-neutralny

Typem charakteru, na który warto zwrócić dodatkową uwagę, jest charakter chaotyczny neutralny. Dlaczegóż jest on aż tak istotny? Po prostu dość często występuje w praktyce. Nie raz spotkałem się z rozmową pomiędzy Mistrzem Gry a graczem o następującej treści: *„Mogę zagrać chaotycznym złym?"*, *„Nie, każdym tylko nie złym, złym nie wolno, bo nie pasuje mi do scenariusza."*, *„Czyli najbardziej zły z dostępnych to chaotyczny neutralny, biorę."* Powstrzymam się od komentowania w tym miejscu takiej postawy gracza, w sumie każdy wybiera to co lubi. Zupełnie interesującą natomiast w tym świetle sprawą jest to, iż charakter chaotyczny neutralny przedstawiony jest w zasadach *AD&D* jako ten, którym najtrudniej jest grać.

Według tych zasad, postać chaotyczna neutralna to ktoś, kto nie wierzy w sens i porządek niczego, ze swoim działaniem włącznie. Z uwagi na brak jakichś zasad nadrzędnych, którymi mogłaby się kierować, robi to, co jej w danej chwili strzeli do głowy. Często stawia wszystko, co ma na jeden rzut kością. Jest to postać, z którą najtrudniej się porozumieć – w żaden sposób nie można niczego, co mówi, uznawać za wiarygodne, a jedyną wiarygodną rzeczą w niej samej jest to, że jest całkowicie niewiarygodna. Przykładem takiej postaci może być szaleniec.

Oczywiście takie traktowanie tego charakteru nie jest jedyną możliwością. Można po prostu uznać, że postać chaotyczna neutralna to ktoś, kto nie wierzy w ustalony porządek wszechświata, ani znaczenie dobra i zła. Nie wartościuje świata w kategoriach moralnych, lecz wierzy w siebie przedkładając wartość swej świadomości i tożsamości nad jakiekolwiek inne wartościowanie, na przykład moralne. Nie dąży jawnie do zadawania zła, gdyż nie interesuje to jej, czyni go najwyżej tyle, ile potrzebne jest jej do przeżycia. Nie interesują jej również prawa społeczności, chyba, że służą jej własnym potrzebom.

Taka interpretacja jest połączeniem pewnych wybranych elementów charakteru neutralnego i chaotycznego. Jest ona oczywiście trochę niezgodna z zasadami *AD&D*. Co nie znaczy, że nie można jej stosować.

Przy użyciu takiej czy innej interpretacji danego charakteru gracz powinien oczywiście porozumieć się w tej sprawie ze swoim Mistrzem Gry i zaznaczyć, w jaki sposób rozumie on posiadany przez jego postać charakter. Zasady nigdy nie są sztywne i można je sobie naginać do woli, pod warunkiem, że wszyscy zainteresowani (tzn. MG i gracze) wyrażą na to zgodę i będą zdawać sobie sprawę z rezultatów wprowadzonych przez siebie modyfikacji. Ponadto, stosując firmowe scenariusze, należy pamiętać, że opisane tam NPCe mają charakter interpretowany według zasad, a nie według ustaleń Mistrza Gry.

Postawy „nieludzkie"

Istnieją pewne typy charakteru, które niektórzy uważają za pozostające poza zasięgiem pojmowania ludzkiego umysłu. Po prostu przedstawiają one taki stosunek do świata, który narzuca sposób myślenia niemożliwy dla człowieka. Za takie charaktery uważane czasem (nie przez wszystkich, zaznaczam) są: charakter prawy w *Warhammerze* (szczególnie w swej ekstremalnej, filozoficznej postaci) oraz charakter neutralny neutralny według zasad *AD&D*.

Prawo w *Warhammerze*, co już zostało opisane wyżej, narzuca specyficzny cel: osiągnięcie trwałości poprzez zahamowanie wszelkiego postępu i zmienności, utrwalenie idealnego stanu na zawsze, nieskończoną i wieczną permanencję. Jest to pogląd uważany za niezgodny z charakterem człowieka, dążącego przecież zawsze ku jakimś zmianom, progresji itp.

Postać prawdziwie neutralna według zasad *AD&D* to ktoś, kto całkowicie powstrzymuje się od osądów, a jeśli już je czyni, to po to, by stanąć na straży Równowagi Wszechświata. Świadomość ludzka zbyt jest przyzwyczajona do subiektywnego oceniania, czy choćby spoglądania na rzeczywistość przez pryzmat siebie i swoich dążeń czy potrzeb, by mogła przyjąć taką postawę. Zresztą, nawet zasady *AD&D* mówią, iż jest ona bardzo rzadka.

Postawy te na pewno nie należą do często wśród ludzi spotykanych. Nigdy nie można jednak odrzucić ewentualności, iż znajdzie się wyjątkowa jednostka, która zdolna będzie którąś z nich przyjąć. Inna sprawa, czy znajdzie się gracz, który będzie potrafił nią dobrze pokierować.

Z drugiej strony – nie zawsze przecież istota o danym charakterze musi *niezwykle głęboko* odczuwać zasady filozoficzne za nim stojące. Jeśli chodzi na przykład o charakter prawy – niewątpliwie chęć dążenia do stanu idealnego stasis może wydawać się dość dziwna, jednak nie trzeba natychmiast przyjmować, że każda istota prawa tak na prawdę od razu chciałaby się w tym stanie znaleźć. Droga do jego osiągnięcia jeszcze daleka, a wielu ludzi może po prostu przyjąć postawę prawą, gdyż zgadza się z tych czy innych względów z *metodami* głoszonymi przez Prawo, czy celami bieżącymi. Niekoniecznie natomiast musi w pełni pojmować końcowy rezultat, który jest na tyle daleki od osiągnięcia, iż i tak wydaje się być nierealnym. Podobnie można rozumować w odniesieniu do charakteru neutralnego.

Czary typu „Wykrycie charakteru"

Jednymi z przekleństw opisu postaci za pomocą różnego rodzaju „technicznych" współczynników w grze role playing dla wielu Mistrzów Gry są przeróżne czary wykrycia. Ich zastosowanie przypomina pytanie, jakie zadać może postać w świecie gry brzmiące: *„Słuchaj, czarodzieju, który masz poziom?"*. Choć na szczęście w *AD&D* czar wykrycia poziomu nie występuje. Ale na przykład w *Rolemasterze* i takie świństwo istnieje.

Jedną z takich nieprzyjemności wydaje się być czar typu *Wykrycie zła/dobra, prawa/chaosu*. Oczywiście nie zawsze jest to czar – może to być zdolność jakichś istot, właściwość magicznego przedmiotu itp. Po użyciu takiego „wykrycia charakteru" trzeba powiedzieć – jak w mordę strzelił – „neutralny dobry", czy jakiś tam inny. I nie ma wyjścia, nie można zawsze kryć NPCów jakimiś magicznymi osłonami, nie wspominając o postaciach graczy. Sprawa jest o tyle przykra, że o ile w „technicznych" aspektach gry charakter jakoś tam zdaje egzamin, lepiej czy gorzej – o tyle w rzeczywistości gry właściwie takie określenie nie powinno mieć miejsca. Bo oznacza ono, że wszystkie istoty świata podzielone są na dziewięć czy ile tam kategorii opisywanych za pomocą pięciu przymiotników i koniec. Co za sens?

W zasadzie jedynym sensownym sposobem na pozbycie się tej niedogodności jest wprowadzenie pewnego ograniczenia w stosowaniu takiego czaru. Po prostu nie może on *bezwzględnie zawsze i wszędzie* wykrywać charakteru każdej napotkanej istoty. Może on wykrywać tylko charakter tych istot, których myśli w danej chwili są wyraźnie i silnie ukierunkowane ku którejś z tych wartości, a ponadto postać ta jest silnie zaangażowana w dążenie do osiągnięcia tej wartości; w pozostałych przypadkach może on wskazywać neutralność. Zresztą taka interpretacja zdaje się być zgodna z duchem tej właściwości określonym przez autorów *AD&D* (jest ona przedstawiona przy opisie czarów *Wykrycie zła* i przy podobnej własności paladyna). W każdym razie każda z „normalnych" postaci, która nie jest bardzo potężna (jak np. kleryk boga śmierci z 20 poziomu, chcący zniszczyć cały wszechświat) będzie wydawała się być neutralna w każdym aspekcie. Albo też nawet „nijaka", bo neutralność też można czasami uznawać za wartość.

Ponadto – należy uzależnić działanie czaru *Wykrycie charakteru* od świata, w którym

Eksploracja nowych terenów: grupa zostaje wynajęta lub namówiona do eksploracji nie oznaczonych na mapach obszarów. Celem wyprawy może być wykonanie map, odnalezienie kogoś, kto na tych terenach zaginął lub podążanie szlakiem legendy o ukrytym gdzieś tam skarbie.

Spotkanie z dawnym wrogiem: jeżeli ktoś z drużyny ma osobistego wroga (a może to być wróg całej grupy, np. ktoś, kto został wcześniej przez nią pokonany lub upokorzony), to można kreować kolejne jego knowania, wpędzając tym samym ofiarę w coraz większe tarapaty. Dla wzbogacenia scenariusza zaleca się dodatkowy rzut w tabeli, żeby określić cel przeciwnika.

Zdobycie pieniędzy: przygoda mająca na celu odnalezienie ukrytego skarbu lub wykonanie określonej misji w zamian za dobrą zapłatę. Jeżeli celem przygody jest wykonanie zadania za określone beneficja, wówczas należy wykonać ponowny rzut k100 – pozwoli on określić zamiary osoby wynajmującej grupę.

Zdobycie władzy: bohaterowie wyruszają na przygodę, aby zwiększyć swoje wpływy polityczne lub zyskać wyższy status społeczny. Celem wyprawy może być tedy:

- poszukiwanie relikwi lub artefaktu;
- misja zlecona przez wpływową osobistość;
- zbrojny wypad na obszary wroga, gdzie można przyoblec swe imię w nimb bohaterstwa i chwały.

Przy misji opłaconej wskazany jest ponowny rzut kostką; określałby on zamiary osoby wynajmującej grupę za pieniądze.

Ochrona osoby zagrożonej: celem przygody jest ochrona osoby lub osób, którym zagraża jakieś niebezpieczeństwo. Osobą chronioną może być ktoś, kto najmuje drużynę dla zapewnienia sobie bezpieczeństwa, może to być przyjaciel lub członek rodziny, który popadł w tarapaty. Musisz określić przed czym należy osobę zagrożoną chronić, np. przed próbą zabójstwa czy porwania. Chronieni mogą być nawet mieszkańcy całej wioski, choćby przed bandą grasujących w okolicy rozbójników (vide „Siedmiu wspaniałych" bądź „Siedmiu samurajów").

Misja ratunkowa: wyprawa ratunkowa, mająca na celu uwolnienie zakładników lub osób uprowadzonych, które najprawdopodobniej znajdują się w obozowisku lub twierdzy porywaczy. Grupa musi opracować plan dostania się do twierdzy, uwolnienia więźniów i bezpiecznej ucieczki na zewnątrz – ku wolności. Chociaż jest to dość typowa sytuacja, wymaga sprytnego planu i dobrego współdziałania grupy oraz stwarza możliwość wykazania się nietypowymi umiejętnościami.

Zdobycie przedmiotu: cel trochę podobny do poprzedniego, z tym, że ofiara nie jest istotą żywą, a martwym przedmiotem. Może to być dzieło sztuki, ważny dokument, antidotum lub lekarstwo potrzebne do uratowania czyjegoś życia bądź też zwykła biżuteria o dużej wartości. Najprawdopodobniej drużyna zostanie w celu zdobycia tego przedmiotu wynajęta.

Wyrównanie długu: któryś z bohaterów znajdzie się w sytuacji, wymagającej wypełnienia ciążącego na nim zobowiązania, lecz to zadanie przekracza możliwości jednej osoby. Dług może być honorowy lub finansowy, ważne jest natomiast, że trzeba go spłacić. W razie nie uregulowania zobowiązań grożą bowiem wymierne konsekwencje, np. dla długu honorowego – utrata dobrej reputacji, a dla długu finansowego – możliwość utraty wolności lub konfrontacja ze zbirami zniecierpliwionego wierzyciela.

Przetrwanie we wrogim środowisku: grupa napotyka na trudny teren: pustynia, dżungla, bagna itp. Podczas przygody trzeba będzie znaleźć wodę i żywność, przeciwstawiać się naturalnym żywiołom i potworom zamieszkującym dany region, a może nawet odpierać ataki agresywnych tubylców.

Udaremnienie złowrogich zamierzeń: jest to klasyczny wątek heroiczny. Drużyna dowiaduje się o straszliwych planach zniszczenia królestwa lub nawet całego świata przez jakąś potężną, wrogą rasie ludzkiej istotę. Trzeba będzie ratować istniejący porządek i nie dopuścić do urzeczywistnienia złowrogich planów. Trzeba zatem odwiedzić wiele miejsc, zdobyć przyjaciół, wiedzę i ewentualnie niezbędne do pokrzyżowania zamiarów wroga wyposażenie.

Wojna: w tej przygodzie grupa staje się częścią armii, atakującej obce królestwo lub broniącej własnych granic. Należy przygotować kilka scen batalistycznych, w których gracze będą mogli wykazać się umiejętnościami walki lub zdolnościami przywódczymi.

WPROWADZENIE

Znając już charakter przygody oraz jej cel, należy opracować sposób, w jaki gracze zostaną do niej wprowadzeni. Czasami wystarczy dokonać wprowadzenia jednego bohatera, a pozostali pójdą za nim. Jeśli jednak to nie wystarczy, wprowadzenie do przygody należy opracować osobno dla każdego członka drużyny.

01-20 Umierający doręczyciel
21-30 Nieubłagana konieczność
31-40 Zniewaga
41-50 Legendy i plotki
51-55 Pomyłka
56-65 Tajemnicza kobieta
66-80 Wróg
81-90 Przyjaciel
91-00 Niepokojące okoliczności

Umierający doręczyciel: jeden z bohaterów, spacerując samotnie ulicami miasta, niespodziewanie spotka umierającego człowieka, który wciśnie mu coś do ręki, wymamrocze kilka słów i, zgodnie z oczekiwaniami, wyzionie ducha. Nieszczęśnik może umrzeć od trucizny, z powodu ran, niedożywienia albo z jakiegoś innego, niewytłumaczalnego powodu. Przedmiot, przekazany bohaterowi może być sławną bronią, relikwią lub artefaktem, uznanym od dawna za zaginiony lub zniszczony, ewentualnie plikiem papierów zawierających tajne czy obciążające kogoś informacje.

Prawdziwą przynętą są słowa umierającego. Wiadomość powinna być w większej części niezrozumiała, z wyjątkiem wskazówki, która ma naprowadzić bohatera na trop nowej przygody.

Nieubłagana konieczność: bohater staje przed alternatywą – zaangażować się w przygodę lub ponieść konsekwencje bycia biernym (Mistrz Gry musi określić jakie one mają być i dlaczego takie, a nie inne). Oto kilka przykładów:

- bohater zostaje przeklęty i jedyną drogą zdjęcia przekleństwa jest udział w przygodzie;
- bohater został otruty lub zapadł na śmiertelną chorobę – pojawia się konieczność jak najszybszego zdobycia odtrutki (lekarstwa), która zmusza do uczestnictwa w przygodzie;
- bohater jest ścigany przez prawo na podstawie fałszywego oskarżenia, ma więc do wyboru tylko dwie drogi: zostać wiecznym zbiegiem lub oczyścić się z zarzutów. Jedno i drugie prowadzi nieodmiennie do zaangażowania się w przygodę;

Zniewaga: ktoś tak mocno obraził bohatera, że ten, chcąc zachować twarz, będzie musiał domagać się zadośćuczynienia od osoby, która go znieważyła. I to zaprowadzi bohatera w sam środek nowej przygody. Obrazą może być publiczna potwarz, kradzież lub zniszczenie majątku, okaleczenie członka rodziny lub osoby kochanej bądź sprytne oszustwo, które ośmiesza bohatera w oczach przyjaciół.

Legendy i plotki: jest to przykład klasycznego wprowadzenia; bohater natrafia tu na legendę, której treść zdaje się zapowiadać zdobycie bogactwa lub zapomnianej wiedzy. Legenda może zawierać informacje o położeniu antycznych ruin lub opiewać jakiś teren (np. przełęcz górską) jako miejsce nie bezpieczne, nawiedzane przez złe duch które strzegą starożytnego skarbu itd.

Pomyłka: bohater zostaje omyłkowo wciągnięty w wir wydarzeń, np. jakiś ciemny charakter wziął go za kuriera i przekazał mu ważne informacje lub przesyłkę. Po zorientowaniu się zacznie z pewnością ścigać naszego bohatera, aby odebrać powierzoną rzecz czy po prostu go zlikwidować. A może też przekazana informacja okaże się aż tak intrygująca, że bohater zechce sam zająć się tą sprawą.

Tajemnicza kobieta: bohater spotyka fascynującą nieznajomą. Próbując zdobyć jej względy wpada w sam środek przygody. Na początku należy określić z jakim rodzajem kobiety będziemy mieli do czynienia – oto kilka przykładów:

- Awanturnica: ta kobieta ma zamiar osiągnąć pewne korzyści i zamierza w tym celu posłużyć się naszym bohaterem. Jeśli się jej uda, zgarnie dla siebie ile zdoła, po czym zniknie.
- Agentka: motyw działania jak wyżej, z tym że bohater może się spodziewać drobnych korzyści po zakończeniu przygody.
- Duch: spotkanie z duchem kobiety, który będzie nawiedzał bohatera do czasu, aż ten spełni jej żądania. Przeważnie będzie to wyrównanie rachunków, o których nieszczęsna dusza nie umie zapomnieć.
- Kobieta ścigana: w tej wersji bohater napotyka nieznajomą, która jest ścigana przez jakiegoś okrutnika i potrzebuje pomocy. Dla niektórych bohaterów zapewnienie takiej kobiecie schronienia może być sprawą honoru, co nieuchronnie wciągnie ich w działania wielce dramatyczne.
- Kochanka lub córka rozbójnika: nasz bohater natrafia na kobietę, która związana jest z człowiekiem wyjętym spod prawa. Wprawdzie pragnie ona porzucić dotychczasowy tryb życia, a więc i tego mężczyznę, ale tylko w taki sposób, żeby mu nie zaszkodzić (oczywiście rozbójnik nie da za wygraną i będzie ją ścigał). W wersji alternatywnej można przyjąć, że napotkana kobieta ściśle współpracuje z bandą rozbójników, a jej celem jest zwabienie grupy w pułapkę.

Mariusz Siomek

Wróg: bardzo proste i bezpośrednie wprowadzenie. Bohater dowiaduje się, że jego osobisty wróg pojawił się w okolicach i jest bardzo aktywny, najwyraźniej knuje coś w swym podłym rozumku. W takiej sytuacji nasz bohater z pewnością zechce sam zbadać sprawę. Wydarzenia powinny się tak skomplikować, aby bohater został zmuszony poprosić o pomoc całą grupę.

Przyjaciel: kolejny klasyczny motyw wprowadzający: bohater zostaje wciągnięty w akcję przez starego przyjaciela (np. dawno nie widzianego towarzysza zabaw z dzieciństwa). Sposób wprowadzenia może być dowolny, np.:

- prośba o pomoc – odmowa mogłaby zostać odebrana jako akt tchórzostwa, a takie rzeczy nie zdarzają się przecież odważnym awanturnikom;
- zabójstwo – przyjaciel zostaje znaleziony martwy na progu domu bohatera. Taka sytuacja obliguje do natychmiastowej reakcji i podjęcia próby jej wyjaśnienia. Przy ciele zabitego powinno być wystarczająco dużo intrygujących wiadomości, aby bohater wciągnął się do przygody. Wersja złośliwa może zakładać, że dawno nie widziany przyjaciel był, o czym bohater nie wie, człowiekiem wyjętym spod prawa i został śmiertelnie ranny w trakcie wyprawy rabunkowej. Sytuacja dla bohatera może się poważnie skomplikować, jeżeli złoży wiążącą przysięgę zemsty, a śledztwo, które rozpocznie doprowadzi go do osoby ogólnie szanowanej, poważanej i oczywiście wpływowej.

Niepokojące okoliczności: przy tej opcji należy dokładnie wziąć pod lupę postać, którą będziemy wprowadzali, jej cele i dążenia, czego się obawia najbardziej, a co jest jej niestraszne, wreszcie co chciałaby swoim działaniem osiągnąć. Należy tak zbudować akcję, by zagmatwać (przynajmniej częściowo) dążenia bohatera do wybranego celu, np. przez pojawienie się osobnika, który stanie mu na drodze, albo przez niefortunny zbieg okoliczności, niweczący dotychczasową pracę bohatera (np. pożar – spłonęłaby jego cenna praca nad nowym czarem bądź długo gromadzone, a mające zapewnić mu awans dokumenty itd.). Każda z tych sytuacji powinna zmuszać prowadzonego przez gracza bohatera do zaangażowania się w przygodę, gdyż jest to jedyny sposób choćby częściowego odrobienia sobie strat. Może też wydarzyć się to, czego bohater najbardziej się obawia – może zaistnieć konieczność odszukania osoby odpowiedzialnej za te straty i kłopoty.

OGÓLNY TEREN AKCJI

Nadszedł czas na wybranie ogólnego miejsca akcji, czyli terenu, na którym toczyć się będzie przygoda.

01-05 Alternatywna sfera egzystencji
06-25 Miasto wielonarodowościowe
26-45 Egzotyczny, daleki ląd
46-50 Rodzinne miasto bohatera
51-70 Droga
71-80 Morze/ocean
81-90 Morderczy teren
91-95 Pod ziemią
96-00 Pod wodą

Alternatywna sfera egzystencji: większa część przygody rozgrywana będzie w innym wymiarze przestrzennym, do którego bohaterowie przejdą za pomocą magii lub przez bramę; bramę najpierw odnajdą, później otworzą. Ten rodzaj przygody pozwala wprowadzić nowe rodzaje czarów, fantastycznych potworów, skarbów i zupełnie odmiennych kultur. Należy upewnić się, że drużyna dysponuje wystarczającymi środkami, aby powrócić do własnego świata bądź umożliwić jej zdobycie takich środków.

Miasto wielonarodowościowe: przygoda ma miejsce w wielkim mieście, będącym zlepkiem wielu kultur i ras. Ten rodzaj przygody jest najlepszy, jeśli przeciwnikiem ma być istota humanoidalna, a nie typowy potworny potwór. Jest w niej miejsce na wiele ciekawych sytuacji i okazji do wykazania się sprytem oraz intelektem.

Egzotyczny, daleki ląd: wyprawa do dalekich krain, gdzie bohaterowie będą mogli zetknąć się z nieznanymi obyczajami i tubylcami, niespotykanymi potworami tudzież walczyć z dziką naturą i przeciwnościami losu. Idealna sytuacja do przetestowania grupy w sytuacjach wymagających szybkiego przystosowania się do otoczenia i odmiennych warunków (zarówno klimatycznych, jak i kulturowych).

Rodzinne miasto bohatera: akcja toczy się w rodzinnej miejscowości jednego z członków grupy. Na ogół oznacza to, że w sprawę zamieszany jest ktoś z rodziny bohatera lub stary przyjaciel z dzieciństwa. Ten rodzaj przygody pozwala na wprowadzenie kilku nostalgicznych wątków. Umożliwiają one bohaterowi odwiedzenie starych, zapamiętanych z dzieciństwa miejsc oraz dawnych znajomych.

Droga: większa część akcji dzieje się na drodze, którą grupa wędruje z miasta do miasta. Jest to szczególnie dobry scenariusz przygód, w których bohaterowie tropią jakąś tajemnicę czy stanowią część karawany lub są ścigani przez bandytów. Mamy tu możliwość wstawienia w tok przygody wielu spotkań z innymi podróżnikami. Niektóre z nich mogą być zabawne, inne nieść jakieś pożyteczne informacje, a jeszcze inne stają się niebezpieczne.

Morze/ocean: przygoda marynistyczna, gdzie grupa spędza większość czasu na pokładzie statku, zawijając do wielu portów. Idealnie nadaje się do wyprawy, podczas której bohaterowie podążają tropem wskazanych szlaków, mających prowadzić do wielkiego skarbu albo chociażby są uczestnikami wyprawy handlowej. To są najlepsze sposobności do stawienia czoła niebezpieczeństwom podróży morskich (sztormy, potwory morskie, piraci).

Morderczy teren: przygoda ma miejsce w szczególnie groźnym terenie: dżungla,

pustynia, tereny arktyczne, bagna, niebezpieczny obszar górski. W tej przygodzie grupa nie tylko musi poradzić sobie ze swoim zadaniem, ale także z mieszkańcami wrogiego terytorium i potworami, które niewątpliwie tam występują, a także z samym terenem i jego klimatem.

Pod ziemią: w tej odmianie przygody bohaterowie zagłębiają się w niezbadane rejony świata podziemnego; w ciemne labirynty, pozostawione przez zapomniane cywilizacje; w ciąg podziemnych jaskiń bądź po prostu w system kanalizacyjny własnego miasta. W tym tajemniczym świecie mają szansę napotkać osobliwe potwory, zetknąć się z prymitywnymi kulturami i zaginionymi tajemnicami. Możliwe jest też zagubienie się grupy w podziemnych labiryntach – wówczas samorzutnie powstanie nowy wątek: jak znaleźć drogę wyjścia?

Pod wodą: niezwykły rodzaj przygody, pozwalający eksplorować bogactwo świata podwodnego. Oczywiście grupa musi posiadać jakiś rodzaj magii lub przedmioty, pozwalające na poruszanie się w podwodnym świecie. W tej przygodzie bohaterowie odkrywają zupełnie nowy świat – zarówno jego mieszkańcy, jak i niebezpieczeństwa są dla grupy zupełną niewiadomą.

SZCZEGÓŁOWY TEREN AKCJI

Gdy znamy już ogólny teren akcji, nadchodzi czas na bardziej dokładne sprecyzowanie terenu działań grupy i przeciwnika. Należy pamiętać, żeby pomijać wylosowane miejsca, które w wyraźny sposób kłócą się z terenem ogólnym (np. jeśli ogólny teren przygody to wielkie miasto, szanse na znalezienie magicznego jeziora są raczej znikome, tak więc tę opcję pomijamy i losujemy następną, być może bardziej do miasta pasującą).

Dla rozbudowy i urozmaicenia scenariusza proponuje się wylosowanie dwóch miejsc szczegółowych, które wkomponujemy do naszej przygody.

Rzuć 2xk100:

01-05 Katakumby
06-10 Jaskinie magicznej rasy
11-20 Klasyczne podziemia
21-23 Kwatera rzemieślników
24-33 Społeczeństwo humanoidalne
34-35 Laboratorium
36-40 Legendarny las
41-45 Zagubione miasto
46-50 Forteca
51-52 Magiczne jezioro
53-62 Dworek
63-67 Obóz wojskowy
68-72 Pałac władcy
73-77 Ruiny
78-80 Slumsy
81-90 Tawerna/zajazd
91-00 Świątynia/klasztor

Katakumby: to nic innego jak podziemny cmentarz. Mogą leżeć zarówno pod ruinami, jak i żywym miastem – najczęstsze miejsca to podziemia kościelne lub lochy pod budynkami cmentarnymi. Mogą być dawno zapomniane lub ciągle zamieszkałe.

Jaskinie magicznej rasy: może to być prześliczna, baśniowa kraina wspaniałej, magicznej rasy lub ponure, zatęchłe siedlisko okropnych potworów.

Klasyczne podziemia: powinien to być standardowy labirynt, wypełniony potworami, pułapkami i ukrytymi przejściami.

Kwatera rzemieślników: terenem może być sklep lub siedziba gildii.

Społeczeństwo humanoidalne: duża, m[illegible]ca swoją siedzibę na dzikim obszarze społeczność rasy humanoidalnej: elfów, krasnoludów, orków, goblinów lub innych. Jeśli przygoda dzieje się w mieście, będzie to społeczność tajna (np. podziemne stowarzyszenie krasnoludów) lub cała dzielnica, zamieszkana w większości przez inną rasę.

Laboratorium: będzie to pracownia zaprzyjaźnionego maga czy straszliwe laboratorium, gdzie prowadzi się zakazane eksperymenty (np. nad tworzeniem nowych potworów).

Legendarny las: ten klasyczny przykład umiejscowienia przygody jest czasem ciemnym i straszliwym, niekiedy pogodnym i pięknym, ale zawsze magicznym lasem, zamieszkanym przez najstarsze elfie klany i istoty prastare, groźne, choćby nadprzyrodzone.

Zagubione miasto: szczątki dawnej cywilizacji bądź ekspedycji, przetrwałe w jakimś zapomnianym zakątku świata. Resztki dawnej cywilizacji mogą znajdować się w podziemiach współczesnego miasta, a jej mieszkańcy skrycie polować na niewolników i towary „z górnego świata".

Forteca: cytadela wroga, mocna, nie do zdobycia, pełna wojska, sekretnych przejść i pułapek – jednym słowem miejsce niezbyt przyjemne dla nieproszonych gości.

Magiczne jezioro: jest to wodny ekwiwalent „Legendarnego lasu". Z jednej strony piękny i fascynujący, z drugiej zdradliwy i niebezpieczny, zamieszkany przez podwodną, magiczną rasę.

Dworek: może być to siedziba czarnego charakteru, do której grupa musi się włamać, aby kogoś oswobodzić lub ukraść jakiś przedmiot. Może być to także siedziba sprzymierzeńca, którą grupa będzie mogła wykorzystać jako bazę wypadową do dalszych działań.

Obóz wojskowy: najlepszy teren dla rozegrania epizodu wojennego. Może być to obóz armii sprzymierzonej, skąd grupa robi wypady na tereny wroga, czy też obóz przeciwnika, do którego należy się zakraść lub z którego trzeba uciec, jeśli zostało się pojmanym.

Pałac władcy: bohaterowie mogą się tu znaleźć z wielu różnych przyczyn: np. próbując uzyskać przychylność władcy albo jego

aprobatę dla swoich zamierzeń; stanowią część orszaku jakiegoś szlachcica, należą do gwardii pałacowej, czy są więźniami wtrąconymi do lochów itp.

Ruiny: mogą to być ruiny starożytnej cywilizacji, np. opuszczona świątynia lub zamek. Mogą być magiczne lub nie, zamieszkane przez potwory lub zwykłe zwierzęta; mogą zawierać jakąś tajemnicę – ukryty skarb, być skupiskiem energii magicznej, wszelako może to też być najzwyklejsza, nie zawierająca nic ciekawego kupa gruzu.

Slumsy: część akcji będzie przebiegać w najgorszych rejonach miasta. Grupa będzie miała do czynienia z najgorszymi oprychami, mordercami i złodziejami.

Tawerna/zajazd: klasyczne miejsce wielu przygód (a przynajmniej ich początku), miejsce pobytu wędrownych najemników oraz źródło wszelkich plotek i bijatyk.

Świątynia/klasztor: może być to przybytek dobrego boga, gdzie grupa otrzyma wsparcie i pomoc lub świątynia jednego ze złych bóstw, pełna pułapek i złych istot.

PRZYJACIELE I INNI

Jednym z ciekawszych dla Mistrza Gry aspektów każdej przygody jest wmontowywanie w nią i prowadzenie Bohaterów Niezależnych (NPC). Nie zawsze muszą oni być w scenariuszu kluczowi, niemniej jednak im więcej ich się pojawi, tym bardziej gra zyska na atrakcyjności. Dowolną ich liczbę można losować z poniższej tabeli – dzięki nim wątek będzie bardziej pogmatwany i grupie trudniej będzie się zorientować, kto jest ważny, a kto nie. Dobrze jest w każdej przygodzie umieścić przynajmniej jednego takiego bohatera.

01-10 Roztargniony ekspert
11-15 Arogancki snob
16-20 Przyjaciel z tajemnicą
21-25 Sympatyczny obłąkaniec
26-35 Zrzędliwy stary fachowiec
36-40 Bełkoczący szaleniec
41-45 Rządowy obserwator
46-50 Czciciel
51-60 Bezbronny w potrzebie
61-65 Wścibski kronikarz
66-75 Radosny minstrel
76-80 Służalczy kupiec
81-85 Romantyk
86-90 Gadatliwy barman
91-95 Tragiczny bohater
96-00 Niechciany kompan

Roztargniony ekspert: grupa stwierdzi w pewnym momencie, że potrzebuje eksperta w jakiejś dziedzinie, ale jedyny osobnik, jakiego da się znaleźć to trochę zramolały, roztargniony starzec, który kiedyś był dobrym fachowcem, ale obecnie spędza większość czasu w karczmie przy piwku i na pogaduszkach ze znajomymi. Jest on jednak użyteczny w swej specjalności, lecz ogólnie stanie się dla grupy wielkim udręczeniem. Ciągle będzie popadał w jakieś kłopoty, zapominał o wszystkim, o czym da się zapomnieć, gubił przedmioty swoje i nie swoje itp. Przy odpowiednim prowadzeniu taki osobnik może wpędzić grupę w czarną rozpacz.

Arogancki snob: z jakichś powodów grupa zmuszona jest eskortować aroganckiego szlachcica lub równie niesympatycznego, za to znacznie bogatszego kupca. Oczywiście nie wolno ani opuścić, ni skrzywdzić uciążliwego towarzysza podróży. Może to wręcz być najemca, sponsor drużyny, lub też ważny ekspert, którego koniecznie należy bezpiecznie dowieźć w określone miejsce. Osoba ta z życia bohaterów uczyni istne piekło ciągłym narzekaniem na niewygody czy nieznośną pyszałkowatością, idiotycznymi zarządzeniami, uwagami itp.

Przyjaciel z tajemnicą: jednemu z bohaterów towarzyszy przyjaciel... Jednak teraz ma on pewien ciemny sekret. Zachowuje się co najmniej dziwnie, jeśli nie podejrzanie: wymyka się ukradkiem, aby wysłać gdzieś wiadomość; zachowuje się dość szczególnie w obecności niektórych osób; bywa śmiertelnie przerażony na widok zupełnie nieszkodliwych zwierząt itp. Przyjaciel ten może w rzeczywistości być wrogiem grupy lub osobą zmuszoną do współpracy z wrogiem, ewentualnie po prostu szaleńcem.

Sympatyczny obłąkaniec: mamy tu do czynienia z osobnikiem przyjemnym, radosnym, ale najwyraźniej pozbawionym piątej klepki. Będzie on podążał za grupą gdziekolwiek ona pójdzie, komentował jej plany, zachowywał się w sposób dziwny i niestandardowy. Stanie się utrapieniem wszystkich, choć w specyficznej sytuacji może okazać się prawdziwą pomocą. W rzeczywistości postać ta jest zwykłym wariatem albo bogiem w śmiertelnym ciele, albo szpiegiem przeciwnika lub agentem osoby, która pragnie, aby misja grupy zakończyła się powodzeniem.

Zrzędliwy stary fachowiec: i znowu nasi bohaterowie potrzebują pomocy eksperta. Tym razem w dziedzinie rzemieślniczej: kowalstwo, płatnerstwo itd. Jedyny osiągalny profesjonalista to osobnik stary, zrzędliwy, zdziwaczały i pyskaty, a przy tym niezwykle obraźliwy. Ciągle narzeka na złą pogodę, paskudne żarcie, złe towarzystwo i wszeteczne dziewki. Lubi wspominać stare, dobre czasy, gdy on był młody, a świat bardziej fascynujący. Dogadanie się z takim starym zrzędą będzie wymagało nie lada cierpliwości i dobrej woli.

Bełkoczący szaleniec: jakiś biedny nieszczęśnik wmieszał się w część planu przeciwnika i zobaczył zbyt dużo. To, co widział przyprawiło go o szaleństwo. W tej chwili jest to wrak człowieka, bełkoczący bez ładu i składu. Uważne wysłuchanie wszystkiego, co mamrocze może ujawnić jakąś wskazówkę, ale informacje będą bardzo mgliste i niezbyt spójne. Możliwe, iż grupa będzie zmuszona ciągnąć ze sobą szaleńca w nadziei, że wyjawi coś istotnego, gdy znajdzie się w określonym otoczeniu.

Rządowy obserwator: z pewnych powodów władca krainy życzy sobie, iżby grupie towarzyszył jeden z jego zaufanych ludzi. Przyczyną takiej decyzji może być fakt, że grupa wykonuje ważną misję państwową, a władca chce mieć w całej sprawie własnego człowieka, który z wyprawy złoży wiarygodne dla niego sprawozdanie. Lub inaczej: grupa będzie potrzebować wsparcia, którego w odpowiedniej chwili udzieli narzucony agent. Bądź też sława o sprawności grupy jest już tak duża, że władca wysyła własnego człowieka, aby nabrał przy naszych bohaterach trochę wprawy i doświadczenia.

Bez względu na przyczynę, bohaterowie muszą teraz tolerować towarzystwo wyniosłego, pewnego siebie rządowego obserwatora, prawdopodobnie eksperta w taktyce i szpiegostwie. Nowy członek drużyny będzie w każdej sytuacji dawał rady – dobre, kiedy grupa będzie ich naprawdę potrzebowała lub złe, gdy scenariusz przewiduje jakieś kłopoty, np. schwytanie wszystkich w niewolę lub popełnienie błędu, który ma zdynamizować akcję.

Czciciel: pewien młodzieniec, urwis, „przyklei się" do grupy, zafascynowany opowieściami o awanturniczym, pełnym przygód życiu. Będzie wszędzie za nią podążał, podziwiał jej czyny, z zachwytem opowiadał każdemu o swoich nowych przyjaciołach, o tym, jak są cudowni i potężni.

Bezbronny w potrzebie: bohaterowie muszą ochraniać młodego człowieka, nie wprawionego do walki, a znajdującego się w niebezpieczeństwie z powodu knowań przeciwnika. Osoba ta jest zupełnie nie przystosowana do życia w tej rzeczywistości, za to pełna wdzięku, słodka i czarująca (może to być córka czy syn bogatego mieszczanina albo młody szlachcic, który nieopacznie wykrył plany przeciwnika).

Wścibski kronikarz: grupa spotyka kronikarza, który pragnie do niej się przyłączyć i spisywać jej poczynania. Ciągle będzie wypytywał bohaterów o ich pochodzenie i zadawał pytania na tematy, które właściwie nie powinny go obchodzić. W rzeczywistości może to być szpieg przeciwnika.

Radosny minstrel: ta postać będzie podążać za grupą w nadziei, że znajdzie inspirację do napisania nowej ballady lub pięknego opowiadania. Będzie ciągle gadać bądź brzdąkać na lutni, zasypywać grupę różnymi opowieściami; ogólnie to typ osobnika wesołego, beztroskiego i trudnego do uciszenia.

Służalczy kupiec: ten typek jest właścicielem karawany, którą grupa ochrania, bądź kupcem, którego bohaterowie napotkają podczas dokonywania jakichś pilnych, a koniecznych zakupów. Kupiec jest wylewny, pełen dobrych chęci, wręcz służalczy, ale jednocześnie wygadany i twardy w interesach. Gdy sprawa idzie o zysk, nie popuści ani na jotę.

Romantyk: w jednym z członków grupy zakocha się nieprzytomnie zupełnie przypadkowo spotkana osoba. Cały problem powinien polegać na tym, że nasz bohater będzie musiał bardzo sprytnie wybrnąć z tej kłopotliwej sytuacji. A nie jest ona prosta, albowiem ową romantyczną postacią może być dziewczyna mająca wpływowego ojca; zechce ona zaciągnąć swego wybrańca do ołtarza, a odmowę potraktuje jako zniewagę, o którą z pewnością upomni się ów ojciec. Może to być również kobieta mściwa, która, odrzucona, przysporzy wielu kłopotów, czego nasz bohater powinien się jednak domyśleć, zanim urzeczywistni jakiekolwiek wobec niej zamiary.

Gadatliwy barman: sytuacja klasyczna – grupie potrzebna jest informacja, której udzielić może barman z pobliskiej lub innej, określonej karczmy. Problem polega na tym, aby nakłonić go do mówienia. Może za pomocą łapówki, dużych zamówień czy po prostu przez cierpliwe wysłuchiwanie historyjek, które on bez końca opowiada (np. o swej karierze wojskowej). W każdym razie potrzebna jest jego przychylność, ażeby wydobyć zeń pożądane informacje.

Tragiczny bohater: grupa spotyka bohatera, który jest jej znany (choćby tylko ze słyszenia). Jest to postać tragiczna – np. stracił całą rodzinę lub jego kariera została brutalnie

złamana przez potężnego przeciwnika. Może się on okazać bardzo cennym sprzymierzeńcem grupy, choćby w walce ze wspólnym wrogiem. Nowy przyjaciel jest posępny, przepowiada wszystkim rychłą śmierć i generalnie nie jest typem, który promieniuje humorem i beztroską. Może wręcz być przyczyną załamania się morale grupy.

Niechciany kompan: z jakiegoś powodu drużyna znajdzie się w towarzystwie przedstawiciela przeciwnika. Możliwe, że będzie on nawet jej przewodnikiem do miejsca, gdzie musi ona np. złożyć okup. Lub też emisariuszem przeciwnika, który pragnie, ażeby grupa działała dla niego. Albo wreszcie będzie to osoba, która ma dopilnować, żeby określona misja została wykonana poprawnie. Bez względu na przyczynę i cel towarzyszenia grupie jest to postać inteligentna, skryta i kierująca się własnymi kalkulacjami.

I jeszcze drobna rada: dla każdej wylosowanej postaci należy dobrać jakieś cechy charakterystyczne, które wzbogacą jej osobowość. Kilka przykładowych cech można znaleźć poniżej, ale jednocześnie zachęcam do wymyślania nowych:

01-04 Ciągłe przekręcanie imion bohaterów
05-08 Zamiłowanie do kłamstw
09-12 Nerwowy chichot
13-16 Słaba pamięć
17-20 Drżący głos
21-24 Gadanie do samego siebie
25-28 Dłubanie w nosie
29-32 Słaby wzrok
33-36 Słaby słuch
37-40 Jąkanie
41-44 Alkoholizm
45-48 Uciążliwe poczucie honoru
49-52 Tchórzostwo
53-56 Nadmierna uczciwość
57-60 Prostoduszność
61-64 Impulsywność
65-68 Pacyfizm
69-72 Paranoja (np. wszyscy są w zmowie przeciw mnie)
73-76 Kleptomania
77-80 Lenistwo
81-84 Piromania
85-88 Sadyzm
89-92 Nieśmiałość
93-96 Upór
97-00 Prawdomówność

GŁÓWNY PRZECIWNIK

W każdej przygodzie musi istnieć główny przeciwnik, okrutny drań, który snuje złowrogie plany, jest przyczyną nieszczęść i tarapatów grupy.

Może się zdarzyć, że wylosowany przeciwnik nie będzie pasował do wcześniej wybranych składników przygody, w takim razie wykonaj ponowny rzut, aż trafisz na bydlaka, odpowiadającego twemu scenariuszowi.

01-05 Prowokator
06-15 Agent
16-20 Mściciel
21-30 Zdobywca
31-40 Deprawator
41-50 Niszczyciel
51-55 Bóg/przypadek
56-65 Szelma
66-75 Przywódca
76-85 Najeźdźca
86-90 Wyklęty
91-00 Gorliwiec

Prowokator: przeciwnik jest sprytnym szpiegiem, który infiltruje organizację, bractwo, gildię lub armię i skupia się przede wszystkim na zniszczeniu układu od środka. Może to być np. osobnik, który zdobył wpływy w gildii kupieckiej i stara się wynieść na kluczowe stanowiska pewnych ludzi, wiedząc, że ich polityka doprowadzi organizację do upadku lub spowoduje w niej chaos i destrukcję. Tożsamość szpiega jest ściśle strzeżoną tajemnicą. Grupa stawia sobie za cel wykrycie sprawców rozgrywających się wydarzeń; możliwe też, że bohaterowie spotkali już tę osobę, lecz nie podejrzewają jej jeszcze o żadną intrygę. Szczególnie efektywne w tej roli bywają kobiety. Prowokator najlepiej pasuje do przygód szpiegowskich czy w ogóle związanych z jakąś tajemnicą.

Agent: ten osobnik jest zwiastunem inwazji. Najczęściej zostaje wysłany w celu przygotowania drogi dla zbliżających się najeźdźców. Jego celem może być zdobycie planów militarnych, otwarcie bram miasta przed wrogiem lub uaktywnienie magicznego portalu dla armii demonów i innych fantastycznych najeźdźców. Najlepiej pasuje do przygody szpiegowskiej lub horroru.

Mściciel: nieprzyjaciel jest osobą szukającą zemsty, co oznacza, że niekoniecznie musi być to ktoś z gruntu zły. Może to być człowiek, którego zemsta wynika ze słusznych celów (wówczas bohaterowie znajdą się po drugiej stronie barykady – jako ciemne charaktery). Mściciel będzie używać swoich wpływów (przekupieni urzędnicy, wynajęte zbiry), żeby dobrać się do osoby, na której chce się zemścić. Celem jego działań może być zmuszenie do pojedynku, zrujnowanie lub wpędzenie ofiary w śmiertelną pułapkę. Będzie korzystał z usług innych osób aż do finałowej konfrontacji. Najlepiej pasuje do przygody opartej na tajemnicy i zemście. Nie nadaje się do romansu i komedii.

Zdobywca: bohater gnany żądzą podbicia świata; jest to cel jego życia. Swoje marzenia spełnia przy pomocy intryg politycznych i armii. Aktualnie jego celem stało się państwo naszych bohaterów. Zadaniem grupy jest pomoc w odparciu inwazji. Może to być jakaś misja, która przeważy szalę zwycięstwa lub po prostu kampania militarna, podczas której bohaterowie będą kierowali wojskami w starciu z wrogiem. Idealnie pasuje do scenariusza militarnego lub przygodowego, a także szpiegowskiego (rekonesans za linią wroga).

Deprawator: osobnik, który pragnie zrobić coś niedobrego z czegoś, co jest aktualnie dobre, pozytywne. Może działać na małą skalę (zdeprawować jedną lub kilka osób) albo mieć bardziej rozległe plany (np. zamiana całego miasta w siedlisko rozpusty, zbrodni i śmierci).

Najczęściej będzie to jakieś złe bóstwo lub demon, czarodziej lub istota biegła w magii. W takiej sytuacji zabicie przeciwnika może

Mariusz Siomek

się okazać dla grupy zgoła niemożliwe i bohaterowie będą musieli inaczej pokrzyżować wrogowi plany. Doskonały do horroru, dobrze pasuje też do fabuły o zemście.

Niszczyciel: Ten bohater jest jak „deprawator", z tym, że woli niszczyć niż deprawować. Działa w sposób zbliżony do „zdobywcy" – przy pomocy armii (często składającej się z potworów i prymitywnych ras). Jak poprzednio będzie to złe bóstwo, demon lub czarodziej. Oznacza to, że grupa, aby uniemożliwić mu realizację złych planów, musi znaleźć jego słaby punkt.

Bóg/Przypadek: mamy tutaj dwie alternatywy. Głównym przeciwnikiem może być bóstwo działające przez swych wyznawców (niekoniecznie złe). Alternatywnie zaś może to być ciąg przypadków i zbiegów okoliczności (czyli fatum). Chociaż przy takim założeniu nie ma konkretnego przeciwnika, to jednak splot wydarzeń może sugerować czyjąś świadomą manipulację grupą. Ten wątek pasuje dobrze do komedii, romansu oraz wszystkich innych fabuł z wyjątkiem horroru i zemsty.

Szelma: ten oponent nie jest w rzeczywistości zły – po prostu chaotyczny i zabawny. Radosny rzezimieszek z lasu, który zabiera bogatym i daje biednym, śpiewający i wymachujący butelką rumu korsarz lub sprytny złodziejaszek uprawiający swój proceder dla samej przygody. Przeważnie nie ma on nic wspólnego z okropnościami, które napotkają bohaterowie, a może nawet okazać się pomocny w misji, jeśli grupa znajdzie sposób, aby go do siebie przekonać. Z pewnością jednak będzie konkurował z grupą, próbując szybciej niż ona dojść do kresu przygody.

Może się zdarzyć, że bohaterowie i „szelma" będą musieli połączyć swe siły. Należy się wszelako spodziewać, że po przezwyciężeniu trudności nasz wesołek zechce jakoś oszukać grupę, zdobywając dla siebie to, co miało przypaść w udziale bohaterom. Idealny bohater do scenariuszy typu akcja/przygoda, komedia, romans.

Przywódca: przeciwnikiem jest szef lokalnej organizacji przestępczej, gildii złodziei, zabójców lub handlarzy niewolników. Jest to typ bez skrupułów i odpychający, dla którego życie ludzkie nie ma większej wartości. Jeśli poczuje się zagrożony, nie zawaha się posłużyć płatnymi mordercami w celu wyeliminowania zagrożenia. Jedyna przyczyna, dla której chciałby coś dla kogoś zrobić, to możliwość zysku. Postać pasująca do przygody szpiegowskiej, zemsty, tajemnicy.

Najeźdźca: podobny do „niszczyciela", z tym, że terroryzuje społeczeństwo z ograniczonego obszaru, np. z wioski, wysepki, zamku. Okupuje stale ten sam obszar i terroryzuje wszystkich, którzy się tam pojawią. Może to być zarówno człowiek, jak i potwór. Najlepszy do wykorzystania w akcji, przygodzie, tajemnicy i horrorze.

Wyklęty: ten bohater na ogół się maskuje, przybiera cechy jakiegoś innego typu przeciwnika. Dawno temu został przeklęty – jedyną drogą, aby się uwolnić od klątwy jest śmierć. Ale zabić go może tylko osoba nieświadoma ciążącego na nim przekleństwa. Od dawna już dąży ku śmierci, jednak przekleństwo nakazuje mu w chwili zagrożenia walczyć o swe życie. Tak więc nie pozostaje mu nic innego jak doprowadzić do sytuacji, w której jakiś heros będzie musiał go zabić. Tym razem jego uwaga skupiła się na naszych bohaterach, będzie ich prowokował, starał się zrujnować, zabije bliskie im osoby, aby tylko zmusić ich do działania. Przekleństwo może wymagać, aby śmierć została zadana w określonym miejscu – wówczas będzie się starać zwabić tam grupę, podejmując z nią walkę w nadziei, że wreszcie zginie. Jeżeli bohaterowie będą próbowali odkryć zagadkę przeciwnika, wówczas może uda im się znaleźć jakiś jego słaby punkt bez naruszania podstawowego warunku klątwy (nieświadomości) lub w razie odkrycia głównego sekretu zyskają przynajmniej tyle, że wróg zostawi ich w spokoju jako nieużytecznych. Doskonały motyw do scenariusza typu akcja/przygoda, tajemnica, horror.

Gorliwiec: charakter podobny do „zdobywcy", z tym, że nie szuka osobistej chwały i korzyści, ale próbuje uwolnić świat od czegoś, co w jego mniemaniu jest symbolem czystego zła (inna religia, szczególny człowiek lub humanoid, jakaś cała rasa). Działa jak „zdobywca": zniewala lub zabija tych, którzy stają mu na drodze w dążeniu do celu. Preferowane typy scenariusza: akcja/przygoda, wojenny, szpiegowski, zemsta.

POMNIEJSI WROGOWIE

Każdy poważny przeciwnik powinien mieć swojego pomocnika, który przygotowuje dla niego teren. Może być to postać ewidentnie zła, najemnik lub ktoś zmuszony do służby złej sprawie. Każdy główny przeciwnik ma dwóch pomocników, tak więc należy wykonać dwa rzuty w poniższej tabeli.

01-05	Mściciel
06-15	Zabójca
16-20	Przyjaciel z tajemnicą
21-25	Skorumpowany bohater
26-30	Tchórz
31-40	Doradca
41-50	Oprawca
51-60	Szelma
61-65	Moralista
66-75	Dziewczę
76-85	Osiłek
86-95	Żołnierz
96-00	Zausznik

Mściciel: podobny do bohatera o tej samej nazwie z tabeli „Główny przeciwnik", z tym, że jego możliwości są bardziej ograniczone i jest z pewnością osobistym wrogiem jednego z członków grupy. Mściciel działa głównie w terenie, stwarzając grupie ciągłe problemy w jej dążeniu do odnalezienia głównego przeciwnika. Może być zabity podczas przygody, w każdym razie na pewno podejmie próbę zgładzenia bohatera, którego nienawidzi. Szanse przeciągnięcia mściciela na swoją stronę są znikome.

Zabójca: ulubione narzędzie przeciwnika. Działa głównie w polu, najpierw likwidując świadków, którzy mogliby przysporzyć kłopotów, potem jego celem stają się kolejni członkowie grupy. Przeważnie bohater ten ginie w akcji, ale może się zdarzyć, że zdąży zabrać ze sobą na tamten świat kilku członków drużyny. Zabójca rzadko kiedy może być przeciągnięty na drugą stronę, jest to postać bez skrupułów i poszanowania dla życia, zabijanie sprawia mu dużą przyjemność. Jeżeli jego plan zostanie udaremniony, wówczas będzie ratował się ucieczką.

Przyjaciel z tajemnicą: bohater jak z tabeli „Przyjaciele i inni". Różnica polega tylko na tym, że bohater powinien wykryć jego tajemnicę już na wczesnym etapie przygody. Przyjaciel może pomagać wrogowi z przymusu, np. jego rodzina jest trzymana jako zakładnicy, lub w inny sposób jest zmuszony do współpracy. Przyjaciel pojawia się na ogół we wstępnej fazie przygody, kradnie grupie coś istotnego czy też w inny sposób działa na jej niekorzyść, po czym ucieka do swego pana. Grupa napotyka go ponownie w jakimś ogniwie swej przygody i oczywiście dochodzi do konfrontacji (na ogół kończy się to pojedynkiem między przyjaciółmi).

Ten bohater może zostać bardzo łatwo nakłoniony do zmiany stron (bądź co bądź jest to jednak stary przyjaciel jednego z bohaterów). Taka decyzja będzie go jednak kosztowała życie, wróg szybko ukarze zdrajcę w sposób najsurowszy z możliwych.

Skorumpowany bohater: ten pomniejszy wróg był kiedyś herosem, być może nawet znanym członkom grupy, po czym został sprowadzony na ciemną drogę, czy to wskutek swej słabości, czy też w następstwie przekleństwa. Na ogół grupa napotka go raz lub dwa, długo przed osiągnięciem punktu kulminacyjnego przygody i stoczy z nim nie przynoszącą rozstrzygnięcia walkę. Najlepiej, gdyby mógł wyzwać na pojedynek bohatera, który go zdemaskował, a potem uciec. Możliwości przeciągnięcia takiego indywiduum na swoją stronę zależą od tego, jak bardzo jest ono skorumpowane.

Tchórz: służy przeciwnikowi ze strachu. Najlepiej użyć go w sytuacji, gdy planujemy pojmanie bohaterów. Jego maniery bardzo szybko ujawnią, że ma się do czynienia z tchórzem, a to powinno uśpić czujność grupy. Nie da się go zmusić do zdrady – zbyt się obawia swego pana. Ale można go nakłonić do pomocy – pod warunkiem, że otrzyma gwarancje, iż nie spotka go za to żadna kara ze strony przeciwnika.

Doradca: strefa działania tego bohatera ogranicza się do bezpośredniego sąsiedztwa głównego przeciwnika. Jest surowym, trochę kostycznym osobnikiem. Jest także dobrym doradcą i strategiem. Nie można go nakłonić do pomocy, za bardzo lubi swą służbę, aby z niej zrezygnować. Możliwe, że jest to postać biegła w magii.

Oprawca: osobnik odpowiedzialny za przesłuchania więźniów i wydobywanie z nich potrzebnych informacji. Najczęściej pracuje w terenie ze swym pomocnikiem, a osobiście czuwa nad więźniem, jakiego uda mu się zdobyć. Lubi zadawać ból i cierpienie. Nie może być nakłoniony do zdrady, kocha swoją pracę. Jest sprawny i dobrze wyszkolony.

Szelma: postać podobna do tej z tabeli „Główny przeciwnik". Różnica polega tylko na tym, że nie ma własnych sług i pomocników, a wręcz przeciwnie – znajduje się na służbie u głównego przeciwnika. Mimo tego ograniczenia jest jednak bardzo niezależny, nawet nie zawsze działa w interesie swego chlebodawcy. Możliwe jest uzyskanie jego pomocy, pod warunkiem, że zaoferuje się mu pieniądze, atrakcyjną przygodę lub darowanie poprzednich przewinień. Czasami jest gotów pomóc z własnej inicjatywy. Jeżeli jest w grupie atrakcyjna osoba przeciwnej płci, to potrafiłaby umiejętnie wykorzystać tę jego słabość. W sytuacjach skrajnych szelma opuści swego pana, ratując się ucieczką.

Moralista: postać tak nazwana święcie uwierzyła, że najsłuszniejszym postępowaniem

w naprawianiu zepsutego świata jest wierna służba przeciwnikowi. Moralista bywa niezbyt groźny w walce bezpośredniej (której będzie unikał, jak tylko to możliwe), domeną jego działań jest wiedza. Będzie można go dość często spotkać, kiedy próbuje nawrócić bohaterów lub zasugerować im fałszywe wskazówki, utrudniające spełnienie ich misji.

Moralistę bardzo trudno nakłonić do współpracy, jest on zbyt omotany przez przeciwnika, ażeby był w stanie rozróżnić, kto ma rację, a kto jej nie ma. Podejmie jednak współpracę, gdy przedstawi mu się niezbite dowody, że jest przez swego pana oszukiwany.

Dziewczę: bohaterka podobna do córki/kochanki rozbójnika z motywu „Tajemnicza kobieta" (tabela „Wprowadzenie"). Tu na ogół towarzyszy głównemu przeciwnikowi, choć może się zdarzyć, że będzie też wypełniać samodzielnie misję, w której spotka drużynę i zapała uczuciem do jednego z bohaterów.

Ta postać jest najłatwiejsza do przeciągnięcia na stronę grupy, lecz jeżeli nie jest córką przeciwnika, wówczas z pewnością będzie zagrożona z jego strony, gdy ów dowie się, że pomagała jego wrogom.

Osiłek: potężny, muskularny wojownik. Jego zadaniem jest zniszczyć wszystko i wszystkich, którzy staną na drodze jego pana. Pracę swą wykonuje rzetelnie i skutecznie. Pracuje mięśniami, nie ma predyspozycji do działań wymagających intensywnego myślenia. Nie da się go przeciągnąć na swoją stronę, jest na to zbyt głupi i fanatycznie lojalny. Osiłek niekoniecznie musi być człowiekiem. Może to być zombie, golem, animowany posąg itd. Na ogół można go spotkać w terenie, kiedy ochrania drugiego pomocnika głównego wroga, wykonującego jakieś zlecenia. Jeżeli przeżyje początkowe spotkanie z grupą, wtedy z pewnością znajdzie się w końcowym, kulminacyjnym etapie przygody.

Żołnierz: najbardziej wprawny w walce z zaufanych pomocników nieprzyjaciela. Jest doświadczonym, wytrawnym żołnierzem. Przeważnie można go spotkać w terenie, gdzie dowodzi siłami zbrojnymi przeciwnika. Z początku nie udaje się doprowadzić do bezpośredniej z nim konfrontacji; można to jednak uczynić w późniejszej części przygody. Zrazu bohaterowie będą mieli do czynienia z jego podwładnymi. Bardzo trudno nakłonić go do pomocy, jest zbyt lojalny.

Zausznik: pojawia się tylko w pobliżu głównego przeciwnika. Jego zakres działania jest podobny do aktywności doradcy, z tym, że jest to pochlebca, osobnik tchórzliwy, zdradziecki i niemoralny. Nie uda się go też pobudzić do żadnego heroicznego czynu, lecz można go aż tak przestraszyć niebezpieczeństwem zabicia czy utraty wolności, że dopuści się zdrady.

AKCJA

Akcja określa porządek, w jakim będą występować poszczególne części przygody oraz ich ogólny charakter.

01-20 Ciąg zdarzeń
21-40 Akumulacja składników
41-60 Wydarzenie
61-80 Eksploracja
81-00 Seria spotkań

Ciąg zdarzeń: jest to długi, mocno rozbudowany typ przygody, w którym bohaterowie mają określone zadanie do spełnienia: zdobycie miasta, uratowanie osoby, zniszczenie potwora, stworzenie lub odnalezienie magicznego przedmiotu, pokonanie głównego przeciwnika etc.

Jednak ścieżka wiodąca do spełnienia tej misji jest długa i pokrętna. Aby osiągnąć cel – wydarzenie A, bohaterowie odkrywają, że muszą najpierw wykonać jakieś zadanie podrzędne – wydarzenie B. Po czym okazuje się, że aby wykonać zadanie B, należy spełnić pewne warunki, co wiąże się z kolejnym przedsięwzięciem – wydarzeniem C. W ten sposób grupa angażuje się w cały ciąg zdarzeń, z których każde kolejne musi być spełnione, ażeby można było zakończyć poprzednie, np. oryginalnym celem grupy jest odnaleźć i zniszczyć demona panoszącego się w pobliskich górach. Legendy mówią, że demon ten może zostać zniszczony tylko przez magiczny miecz, który przed wiekami zaginął w wojnie z krasnoludami. Tak więc grupa musi najpierw odszukać magiczną broń. Po dotarciu w rejony zamieszkałe przez krasnoludy i audiencji u ich władcy bohaterowie dowiadują się, że, owszem, otrzymają informacje o miejscu, gdzie aktualnie znajduje się miecz, lecz pod warunkiem, że zabiją smoka dręczącego miejscową ludność. W ten sposób mamy już trzeci epizod w naszej przygodzie. Pokonanie smoka może też być obwarowane jakimiś specjalnymi wymogami. Tym samym otrzymujemy przygodę moloch, w której bohaterowie muszą podejmować coraz to kolejne wyzwania. Ten rodzaj akcji nadaje się do każdego typu scenariusza.

Akumulacja składników: grupa będzie tutaj zmuszona do eksploracji niewielkiego obszaru, np. miasta lub podziemi, i do zdobywania wiedzy niezbędnej do pokonania przeciwnika; mogą ją tworzyć informacje ujawniające tożsamość wroga, części artefaktu, dowody przeciwko wrogowi. Pomoc sprzymierzeńców może okazać się konieczna w tym w przedsięwzięciu. Ten rodzaj akcji jest najodpowiedniejszy wtedy, gdy przeciwnikiem stają się agent, deprawator, przywódca, wyklęty, prowokator (trzeba oczywiście zdobyć przesłanki potwierdzające tożsamość), zdobywca, niszczyciel lub gorliwiec (konieczne jest zgromadzenie sprzymierzeńców, aby pokonać jego armię).

Wydarzenie: miejscem akcji jest jakieś niecodzienne wydarzenie, np.: turniej, święto lub jakaś inna uroczystość, która zostanie zakłócona przez działania przeciwnika (jeśli wrogiem jest przywódca, to planuje zamach na ważną osobę akurat podczas tego wydarzenia). Należy pozwolić bohaterom na udział w wydarzeniu, np. jeżeli jest to turniej, niech stoczą jedną lub dwie walki, zanim uświadomią sobie, że coś ma się wydarzyć. Jeżeli grupa zadziała szybko, to przy odrobinie szczęścia będzie miała szansę pokrzyżować niecne zamiary, w innym razie bohaterowie staną się biernymi świadkami wydarzeń.

Preferowany przeciwnik: prowokator, agent, mściciel, deprawator, przywódca.

Eksploracja: bardzo prosty rodzaj akcji. Drużyna powinna spenetrować jakiś konkretny obszar czy też określone miejsca (wielki las, przez kontynent, morze, ocean). Podczas tej peregrynacji czeka ją wiele spotkań i sytuacji nieprzewidywalnych.

Seria spotkań: bardzo szybki typ akcji. Bohaterowie mają przed sobą określony cel (zwykle odnaleźć i pokonać przeciwnika), do którego podążają bezpośrednio. Wzdłuż całej swej drogi są nękani przez sługi nieprzyjaciela. Dużo walk i zasadzek. Przygoda staje się wojną na wyniszczenie, przeciwnik stopniowo likwiduje bohaterów lub grupa niszczy sługi wroga. Jest to typ przygody, w której jedna ze stron musi zostać ostatecznie pokonana. Ten rodzaj akcji stanowczo nie pasuje do scenariuszy pogodnych, o niewielkim stopniu zagrożenia.

PUNKT KULMINACYJNY

Jest ten moment przygody, w którym wszystko się rozstrzyga, dokonują się wielkie czyny, podejmowane są decydujące decyzje, bohaterowie zwyciężają lub zostają pokonani, władcy nagradzają zwycięzców.

Poniżej podajemy kilka typów wielkich zakończeń heroicznych scenariuszy.

01-10 Krwawa bitwa
11-30 Pościg
31-40 Siły wyższe
41-60 Odwet
61-80 Pojedynki
81-00 Konfrontacja

Krwawa bitwa: to najlepsze zakończenie dla przygody militarnej, gdzie dwie wielkie armie ścierają się na wyznaczonym terenie, a bitwa ma przeważyć losy wojny. Może być też tak, że w momencie kulminacyjnym dochodzi do bitwy między grupą a jej przeciwnikiem i jego sługami.

Pościg: Mamy tu do dyspozycji trzy warianty:
- bohaterowie ścigający przeciwnika. Nieprzyjaciel po serii nieudanych konfrontacji z grupą zmuszony zostaje do ucieczki w miejsce, gdzie może odnowić swe siły i wrócić jeszcze potężniejszy. Bohaterowie wyruszają w szaleńczy pościg, aby złapać go, zanim dotrze do miejsca swego przeznaczenia. Jeżeli uda im się dogonić wroga, wówczas dojdzie do ostatecznego starcia;
- nieprzyjaciel ściga grupę. Dość często w historii takiej jak ta zdarza się, że bohaterowie odnaleźli sposób na pokonanie wroga i udają się do miejsca, gdzie – jak im się zdaje – będą mogli zwyciężyć nieprzyjaciela (np. świątynia, w której należy odprawić odpowiedni rytuał). Przeciwnik, wykrywszy zamierzenia grupy, będzie za wszelką cenę starał się ją powstrzymać i niechybnie ruszy za nią w pościg;
- tożsamość nieprzyjaciela była przez większą część przygody ukryta. Gdy grupa dojdzie do tego, kto jest wrogiem, ten podejmie szaloną próbę ucieczki. Najczęściej kończy się to pościgiem przez niebezpieczny teren: po dachach domów, wzdłuż przepaści, przez pole bitwy.

Siły wyższe: w końcowej fazie grupa powinna uaktywnić proces, którego skutki mają być zgubne dla przeciwnika. Może to być próba zwrócenia uwagi bogów na knowania nieprzyjaciela i w chwili, gdy bohaterowie zostaną otoczeni przez przeważające siły wroga, nastąpi odwet ze strony sił nadprzyrodzonych: trzęsienie ziemi, powódź, straszliwa burza z piorunami. Wszystko byłoby w porządku (armie wroga zostają rozbite), gdyby nie to, że bohaterowie też mogą przy tym zginąć.

Innym wariantem jest działanie sił natury, np. przeciwnik pracuje nad kontrolą wulkanu, gdy na scenę wkracza drużyna i w tym momencie żywioł wymyka się spod kontroli, pochłaniając eksperymentatora. Tymczasem bohaterowie próbują uciec z zagrożonego obszaru i uratować swe życie.

Odwet: bohaterowie zostają pokonani i zniewoleni. Z rozmów między strażnikami dowiadują się o prawdziwym celu nieprzyjaciela. Muszą teraz znaleźć sposób na ucieczkę (od tej pory czas zaczyna odgrywać dużą rolę). Jeśli im się uda, powinni jak najszybciej doprowadzić do konfrontacji z przeciwnikiem i udaremnić jego zamiary.

Pojedynki: w końcowej fazie przygody grupa z jakichś powodów się rozdziela. Podział drużyny może być spowodowany działaniem pułapek, czynników naturalnych lub po prostu może to być jedyna możliwość działania (np. czasu zostało niewiele i należy się rozdzielić w celu szybkiego przeszukania obszaru działań). Gdy nasi bohaterowie zostaną rozłączeni, każdy z nich napotka jakiegoś przeciwnika, z którym będzie musiał stoczyć walkę.

Konfrontacja: wariant podobny do scenariusza poprzedniego, z tym, że grupa nie zostaje podzielona. W takim składzie, w jakim jest, dochodzi do bezpośredniej konfrontacji z głównym przeciwnikiem, na ogół na jego terenie.

POTWORY

Przygoda jest bardziej ekscytująca, jeżeli bohaterowie będą mogli stawić czoła fantastycznym potworom. Sztuką jest takie ich wprowadzenie, by miało ono jakiś głębszy sens, a nie było po prostu zwykłym i przypadkowym spotkaniem maszkary.

Każde z poniższych spotkań z potworami ma swój cel w przygodzie. Staraj się tak wpasowywać wylosowany motyw, aby jak najbardziej wzbogacił przebieg akcji. Do każdego z wylosowanych układów zdarzeń będziesz musiał już sam dobrać określony typ potwora ze swojego bestiariusza.

01-10 Zabójca
11-15 Bestia
16-25 Omen
26-30 Król zwierząt
31-40 Mimik
41-45 Szlachetna bestia
46-60 Nocny łowca
61-65 Potężna istota
66-80 Niszczyciel
81-85 Szpieg
86-90 Popłoch
91-00 Drapieżca

Zabójca: ten potwór przeciwników zaatakuje jednego lub więcej bohaterów, gdy będą oni na ile to możliwe bezbronni: podczas snu lub innej okazji, kiedy atak ma największe szanse powodzenia. Bestia nie powinna być zbyt mocna, jedynie tak, żeby poważnie poturbować jednego lub dwóch członków drużyny. Gdy grupa poradzi już sobie z zagrożeniem, wówczas będzie mogła zastanowić się, skąd pochodzi owo monstrum.

Bestia: kiedy bohaterowie będą przebywać w mieście czy wiosce, dzikie zwierzę trzymane przez kogoś dla zabawy lub w celach tresury, zostanie uwolnione przez przeciwnika i skierowane przeciwko grupie. Bestia wpadnie w szał i trzeba będzie ją zabić. W przygodzie morskiej może to być zwierzę w klatce przewożone do jakiegoś portu.

Omen: w tym spotkaniu niekoniecznie musi dojść do walki. Ten potwór ma na celu uświadomienie grupie, że dzieje się coś niezwykłego; jest zapowiedzią przyszłego konfliktu z nieprzyjacielem, np. bohaterowie natrafiają na monstrum które właśnie zabiło osobę nie związaną z grupą ale mającą jakiś konflikt z jej nieprzyjacielem. Albo spotykają potwora, który normalnie nie występuje na tym obszarze.

Król Zwierząt: w pewnym punkcie przygody bohaterowie będą mieli spotkanie z inteligentnym stworem, królem całego gatunku, potrafiącym porozumiewać się w ich języku. Jeśli będzie on w potrzebie, a grupa pomoże mu, wtenczas zyska przyjaciela, który odwdzięczy się w późniejszej części przygody. To bohaterowie są w potrzebie, a niesamowity przybysz zaoferuje swą przyszłą pomoc w zamian za pewne późniejsze usługi grupy.

Mimik: jeden z członków grupy, ten o najlepszym wyglądzie, przyciągnie uwagę bardzo atrakcyjnego osobnika przeciwnej płci. W sytuacji sam na sam nieznajomy lub nieznajoma ujawni swą prawdziwą naturę. W rzeczywistości jest to potwór posiadający duże zdolności mimikry, który przybiera kształty ludzkie i zwabia ofiary w ustronne miejsce. Bohater będzie musiał walczyć z niesamowitym przeciwnikiem albo zostanie przezeń pożarty. Możliwe też, iż na podstawie krążących plotek ktoś z grupy zorientuje się w prawdziwej naturze nieznajomego i w ostatniej chwili pośpieszy koledze z odsieczą.

Szlachetna bestia: zadaniem grupy, aby mogła dalej prowadzić swą misję, jest schwytanie i okiełznanie fantastycznego stwora; przy jego pomocy grupa później łatwo osiąga zamierzony cel, a może nim być na przykład dostanie się na szczyt niedostępnej góry. Możliwe jest to dzięki pochwyceniu i poskromieniu pegaza czy gryfona.

Najpierw należy powiedzieć, dlaczego bohaterowie będą musieli schwytać bestię, a potem określić rodzaj tej bestii. Natomiast problem, jak tego dokonać, zostawiamy już grupie. Ważne jest tylko, aby grupa zdawała sobie sprawę, że stworzenie, na jakie polują, jest im potrzebne i dlatego nie może być zranione.

Nocny łowca: klasyczny przypadek pojawienia się w środku nocy głodnego drapieżcy. Przeważnie dzieje się to w sytuacji, gdy grupa obozuje pod gołym niebem.

Potężna istota: niezwykłe i potencjalnie bardzo niebezpieczne spotkanie, z potężną i inteligentną istotą potrafiącą zmieniać kształty

(obecnie w formie ludzkiej). Kiedy bohaterowie natkną się na nią, będzie akurat w sytuacji wymagającej pomocy czy w ogóle kłopotliwym położeniu. Na przykład będzie potrzebowała pożywienia, próbowała przedostać się na drugą stronę rwącej rzeki czy też prosiła o pomoc w uwolnieniu kogoś bądź naprawieniu złych skutków jakiegoś żywiołu. Oświadczy, że nie jest w stanie grupie niczym zapłacić oprócz dobrego słowa. Jeżeli jednak grupa istocie tej pomoże, wówczas zyska potężnego sprzymierzeńca, który odwzajemni się, gdy bohaterowie będą w niebezpieczeństwie lub kłopotach.

Niszczyciel: kolejny klasyczny motyw bezmyślnego potwora, który pustoszy okolicę i będzie to robił dopóki ktoś go nie zabije lub przepędzi. Potwór może być związany z przygodą na kilka sposobów: być potężną bestią sprowadzoną przez nieprzyjaciela specjalnie w celu nękania jakiejś okolicy albo rzuconą specjalnie przeciwko bohaterom, aby wywołać zamieszanie bądź spowolnić pościg. Wreszcie potwór może być w ogóle nie związany z nieprzyjacielem, lecz unieszkodliwienie go zapewni grupie wdzięczność i pomoc okolicznych mieszkańców.

Szpieg: w chwili, kiedy nieprzyjaciel zorientuje się, że grupa jest na jego tropie, wyśle jakiegoś sprytnego, niewielkiego stwora, który ma śledzić bohaterów i donosić o ich postępach. Grupa powinna mieć sposobność aby zorientować się, że jest obserwowana. A to najprawdopodobniej doprowadzi do próby złapania lub zniszczenia szpiega.

Popłoch: jeśli bohaterowie znajdą się na otwartym terenie, wówczas nieprzyjaciel skieruje przeciwko nim hordę spanikowanych lub rozwścieczonych zwierząt, np. wzniecając pożar wywoła panikę wśród leśnej zwierzyny. Teraz grupa musi się martwić, jak uniknąć stratowania bądź walczyć z rozjuszonymi zwierzętami.

Drapieżca: typowo przypadkowe spotkanie z jakimś rodzajem drapieżcy zamieszkującym ten rejon. Należy sobie wcześniej przygotować listę możliwych drapieżników i powierzając rzecz losowi rzucać je przeciwko grupie, w sytuacjach także wybieranych losowo, np. niech trzy razy „dziennie" ktoś rzuci kostką. Mistrz gry przyjmuje założenie, że jeśli wynik rzutu będzie np. 1, wtedy następuje spotkanie z losowo wybranym drapieżnikiem z wcześniej przygotowanej listy. Jest to jedyny przypadek, kiedy monstra nie mają żadnego powiązania z przygodą, a są jedynie częścią składową miejscowego kolorytu.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Dla urozmaicenia przygody warto wprowadzić do scenariusza co najmniej jedną dodatkową postać, nie powiązaną z nieprzyjacielem, która sama w sobie będzie ciekawym epizodem. W poniższej tabeli zamieszczam kilka przykładów takich postaci.

01-05 Gang
06-15 Żołdak
16-20 Szantażysta
21-25 Biurokrata
26-35 Wścibski urzędnik
36-40 Kłamliwy oskarżyciel
41-50 Stary przyjaciel
51-60 Pijak
61-70 Nowy wróg
71-75 Kaptownicy
76-85 Uwodziciel
86-95 Złodziej
96-00 Prawdomówny oskarżyciel

Gang: kiedy grupa będzie podążać swą drogą, zostanie zaatakowana przez lokalny gang. Bandyci są szybsi i jest ich więcej niż bohaterów. Grupa nie powinna mieć przeto złudzeń co do wyniku starcia. A jednak bandyci nie atakują, natomiast gromadzą się wokół, demonstrują swą siłę i najwyraźniej czekają na reakcję grupy. Gang ten nie jest nastawiony rabunkowo, składa się z osobliwych ludzi podziwiających odwagę i waleczność. Ich uwagi rzucane w stronę grupy mogą być nawet obraźliwe – jest to ich swoisty sposób testowania przeciwników. Jeśli grupę tworzą mięczaki, wtedy zostanie ona oskubana ze wszystkiego, co posiada. Jeżeli zaś bohaterowie przyjmą postawę twardą, wówczas przywódca gangu wyzwie jednego z nich, lub może wszystkich, do współzawodnictwa: walki na pięści, zapasów, pojedynku. Jeśli wyzwanie zostanie przyjęte i bohater wygra, wtenczas grupa otrzyma nagrodę i zostanie wypuszczona. A jak pojedynek będzie przegrany, wówczas grupa straci część swoich rzeczy, lecz nie tych, które są najbardziej potrzebne (przecież bohaterowie wykazali się jednak odwagą i zdobyli tym samym odrobinę sympatii gangu).

Żołdak: grupa popadnie w kłopoty wskutek złośliwości żołnierza, który niedawno oberwał po uszach od swego przełożonego i teraz szuka ofiary, aby na niej wyładować swą złość. Jeśli jest to np. strażnik przy bramie miejskiej, to każe okazać dokumenty, stwierdzi że są fałszywe i wtrąci grupę do więzienia, gdzie miałaby czekać na wyjaśnienia. A jeżeli grupa nie ma żadnych dokumentów, bo takowe nie są w tym świecie wymagane, żołdak oznajmi, że są poszukiwani i zrobi dokładnie to samo co wyżej. Najwyraźniej zupak szuka zwady. Jedyną sensowną rzeczą jaką może zrobić grupa, to dać się aresztować. Jeżeli oskarżenie jest niesłuszne, to i tak po kilku dniach zostanie zwolniona. Jeśli jednak dojdzie do bójki (co jest zamierzeniem żołdaka), wtedy bohaterowie znajdą się w gorszej sytuacji, gdyż bez względu na słuszność zarzutów podniosą rękę na oficjalnego przedstawiciela miejscowego prawa. Nasi bohaterowie mogą popaść w prawdziwe tarapaty. Jeśli podczas bójki żołnierz zostanie ranny lub zabity, zostaną napiętnowani jako groźni bandyci ścigani przez miejscowe władze.

Szantażysta: jeżeli grupa kogoś skrycie poszukuje, wówczas osoba ta ostrzeże poszukiwanego. Jeśli bohaterowie są poszukiwani przez prawo, wtenczas szantażysta doniesie władzom, gdzie się ukrywają. Może też uprowadzić osobę, na której bohaterom bardzo zależy. Ale najpierw wyśle grupie wiadomość, że za odpowiednią opłatą zrezygnuje ze swoich zamierzeń. Grupa może zgodzić się na warunki szantażysty lub spróbować wytropić go i unieszkodliwić. Ale tak czy siak musi podjąć jakieś działanie, inaczej będzie miała kłopoty.

Biurokrata: czasami nadchodzi taki moment w przygodzie że grupa musi wejść w układy z miejscową władzą lub uzyskać jej zezwolenie na określoną działalność. Wtedy przyjdzie zmierzyć się z jednym z najbardziej uciążliwych potworów cywilizowanego świata – biurokratą. Bohaterowie nie mają odpowiednich dokumentów, kiedy już je zdobędą, to okaże się, że nie mają w odpowiedniej liczbie ich kopii. A gdy kopie będą przepisowe, to dowiedzą się znów, że muszą czekać na spotkanie z osobą urzędową, a terminy bywają odległe. Kiedy dzień spotkania będzie się nareszcie zbliżać, to wyjdzie nagle na jaw, że data została jednak przesunięta, a poza tym to zmieniły się przepisy i należy postarać się o jeszcze kilka dokumentów. Gdy już dojdzie do spotkania, wówczas urzędnik da jasno do zrozumienia, że grupa zapomniała jeszcze o czymś (łapówka). Jeśli jednak bohaterowie od razu rozpoczną swe boje z biurokracją łapówek, to zaoszczędzą sobie dużo czasu i nerwów.

Wścibski urzędnik: osoba reprezentująca lokalną władzę zauważyła aktywność grupy i postanowiła zbadać jej przyczyny. Węszy wokół, zadając pytania i utrudniając swobodne działania grupy. Może to być szef straży miejskiej, specjalny agent na służbie miejscowego władcy itd. Zainteresowanie tej osoby grupą spowoduje że bohaterowie będą musieli unikać jawnego i bezpośredniego działania, co może okazać się dla nich nader uciążliwe.

Kłamliwy oskarżyciel: sytuacja, w której na podstawie fałszywego oskarżenia jeden z członków grupy zostaje aresztowany przez lokalne władze. Może to być złodziej lub morderca; schwytany poda imię bohatera, dla którego rzekomo wykonywał zlecenie.

Inny wariant: ktoś pracujący dla przeciwnika oskarża jednego z bohaterów eliminując go czasowo z uczestnictwa w wydarzeniach; oskarżenie musi choć w części być wiarygodne, np. w razie morderstwa oficer śledczy powinien znaleźć przy oskarżonym jakieś dowody świadczące o jego winie (oczywiście podłożone). Bohater nie powinien wiedzieć, o co jest oskarżony do czasu, aż zostanie osadzony w areszcie. Bohater może tracić czas na próbę udowodnienia swojej niewinności lub siłą wydostać się na wolność. W tym drugim rozwiązaniu będzie przez resztę przygody ścigany przez miejscowe władze.

Stary przyjaciel: kiedy bohaterowie będą próbowali niezauważenie przemknąć obok straży miejskiej lub w sytuacji, kiedy będzie im zależało na ukryciu swojej tożsamości, pojawi się przyjaciel jednego z bohaterów, który głośno i radośnie wywoła jego imię w chwili najmniej pożądanej. Na ogół taka sytuacja kończy się ekscytującym pościgiem za grupą.

Pijak: pijaczek jest zadziornym, szukającym awantury osobnikiem. Typowe spotkanie w knajpie lub tawernie kończące się ogólną bijatyką.

Nowy wróg: podczas przygody jednemu z bohaterów przybędzie nowy osobisty wróg. Okoliczności, w jakich to się stanie, mogą być dowolne, np. w trakcie przechadzki po mieście bohater potrąci i przewróci w błoto osobnika, będącego w towarzystwie i ośmieszy go w oczach jego znajomych. Na początku nastąpi tylko wymiana epitetów, ale poszkodowany zachowa pamięć tej zniewagi i jeśli tylko nadarzy się okazja poniżenia bohatera albo sprawienia mu dolegliwych kłopotów – to na pewno z całą premedytacją to uczyni.

Kaptownicy: w mieście portowym grupa zostanie napadnięta przez kilku ludzi oficjalnie pracujących dla kapitanatu portu. Po obezwładnieniu zostaną zaciągnięci na statek i następnego dnia rozpoczną fascynującą podróż jako majtki pokładowe na okręcie wojennym wyruszającym na niebezpieczną wyprawę.

Wojtek Siudmak

Uwodziciel: jeden z bohaterów zostaje zaproszony na romantyczne spotkanie. Uwodziciel może być:
- osobą zainteresowaną krótkim związkiem bez zobowiązań;
- osobą, która szaleńczo zakocha się w bohaterze i będzie za nim odtąd podążać przez resztę przygody;
- stworem opisanym jako mimik z tabeli potworów;
- złodziejem, który okradnie bohatera;
- szpiegiem na usługach nieprzyjaciela.

Złodziej: w pewnym punkcie przygody bohaterowie trafią na złodziei. Oto kilka przykładowych sytuacji:
- W mieście jeden z bohaterów zostanie potrącony. Nieuważny przechodzień serdecznie przeprosi i odejdzie. Po kilku krokach nasz niefortunny osobnik zorientuje się, że zniknęła jego sakiewka z pieniędzmi. Spotkanie zakończy się szalonym pościgiem ulicami miasta za złodziejem, przez zatłoczone place, ciemne aleje, po dachach. Możliwe też, że złodziej wciągnie ścigającego w zasadzkę, gdzie zostanie on dotkliwie pobity przez innych bandytów pracujących razem ze złodziejem i straci resztę swoich rzeczy.
- Wracając po ciężkim dniu do swojego pokoju w gospodzie bohater zastaje złodzieja plądrującego jego własność; złodziej ów ucieka przez okno. Dalszy rozwój sytuacji jak w punkcie powyżej.
- Po powrocie do swoich pokojów grupa odkrywa, że została doszczętnie okradziona. Jest jednak świadek, który widział złodziei i zna jednego z nich. Dzięki niemu można będzie odszukać rozpoznanego przestępcę. Teraz bohaterowie muszą wyciągnąć od niego wiadomości o miejscu ukrycia reszty skradzionych przedmiotów (złodziej nie pracował sam).

Prawdomówny oskarżyciel: ten epizod jest taki sam jak przy kłamliwym oskarżycielu, z tym, że tutaj osoba oskarżająca mówi prawdę. Mistrz gry powinien zatem wywlec na światło dzienne jedno z przestępstw popełnionych przez bohatera w przeszłości. Oskarżony ma po prostu pecha, że został rozpoznany przez świadka, który gorliwie zameldował o nim lokalnym władzom. Jeżeli natomiast wszyscy w grupie są „czyści", to wówczas można pominąć ten epizod.

PUŁAPKI

Kolejnym składnikiem, nierozerwalnie związanym z przygodami fantasy, są pułapki. Dobrze umiejscowiona pułapka może wprowadzić nie lada zamieszanie w szeregach grupy, dlatego też poleca się wylosowanie z poniższej tabeli co najmniej jednego typu pułapki i umiejscowienie jej w odpowiednim momencie przygody.

01-10 Wilczy dół
11-15 Lawina
16-20 Arena
21-30 Strefa zniszczenia
31-35 Skazanie
36-45 Wzajemna destrukcja
46-65 Bomba czasowa
66-85 Niebezpieczne miejsce
86-90 Popłoch
91-00 Podziemia

Wilczy dół: pod jednym bohaterem lub kilkoma postaciami zapadnie się ziemia. Ofiary znajdą się w dole wypełnionym niebezpiecznymi zwierzętami: żmije, skorpiony, niedźwiedź, drapieżny kot lub fantastyczny potwór. Jest to rodzaj pułapki spotykany w dzikim terenie. Miejsce to może być pod obserwacją i gdy część grupy wpadnie w pułapkę, reszta zostanie zaatakowana przez przeciwnika.

Lawina: gdy grupa znajdzie się w terenie górskim, na przykład w wąwozie, jej wrogowie zaczną zrzucać lawinę kamieni lub śniegu. Należy określić drogę ucieczki sugerując stopień nadziei na przeżycie i rozpocząć dokładny opis tego, co się dzieje. Najpierw czuć lekkie poruszenie ziemi, potem słychać toczące się bloki skalne i kamienie (ewentualnie masę śniegu i kamieni), huk toczącej się lawiny powoli narasta i w końcu widać tony ziemi i kamieni z ogromną szybkością pędzących w ich kierunku. Jeżeli grupa będzie biernie przysłuchiwała się opisowi aż do samego końca, wówczas jej szanse na ocalenie drastycznie zmaleją.

Jest to pułapka, która pozwala nawet jednemu człowiekowi zniszczyć liczną i dobrze uzbrojoną grupę.

Arena: bohaterowie zostaną pojmani przez miejscową ludność (szczególnie jeśli akcja przygody toczy się w egzotycznym kraju na innym kontynencie). Uzbroi się ich w broń gladiatorów, umieści na arenie i każe walczyć z dzikimi zwierzętami lub innymi gladiatorami – ku uciesze miejscowej publiczności.

Ta sytuacja potencjalnie tworzy wieloraki rozwój wypadków. Bohaterowie mogą bowiem zostać ulubieńcami publiczności, co byłoby najlepszą metodą odzyskania później wolności, ale za to trwałoby długo. Inny przebieg: bohaterowie mogą po prostu zginąć na arenie, kończąc tym samym swą przygodę. Czy jeszcze inaczej: zdobędą zaufanie gladiatorów zorganizują zbiorową ucieczkę. Może też się zdarzyć, że ich przeciwnik zostanie również schwytany i właśnie na arenie będzie można ostatecznie rozwiązać z nim konflikt, a potem pozostaje już tylko wymyślić, w jaki sposób wydostać się na wolność.

Mariusz Siomek

Strefa zniszczenia: w tym klasycznym motywie bohaterowie zostaną związani i pozostawieni w miejscu, które ma wkrótce zostać zniszczone, np.:
- w kopalni, która ma być zalana wodą;
- w chatce u podnóża gór, która wkrótce będzie zmieciona przez lawinę;
- w budynku, który zostanie podpalony;
- w przeklętej świątyni nawiedzanej nocą przez duchy lub krwiożercze demony;
- w tonącym okręcie;
- w miejscu, które będzie zniszczone przez powódź, trzęsienie ziemi lub erupcję wulkanu.

Jeżeli grupie uda się wybrnąć z opresji, wówczas zyskuje przewagę nad przeciwnikiem, albowiem mniema on, że jego kłopoty zniknęły wraz z grupą. Daje to bohaterom czas na działanie bez interwencji przeciwnika.
Skazanie: jeden bohater, lub grupa bohaterów, zostaje oskarżony o popełnienie poważnego przestępstwa i skazany na długoletnie więzienie lub śmierć (może być to rezultat działania kłamliwego oskarżyciela, patrz tabela "Postacie Dodatkowe"). W tej sytuacji nie pozostaje nic innego jak próbować ucieczki. Cały problem polega na tym, że więźniowie znajdują się w dobrze strzeżonym miejscu i bez pomocy z zewnątrz ta ich próba może od razu być skazana na fiasko.

Ów układ ma w założeniu spowodować konflikt między bohaterami, a miejscowym prawem. Nie należy używać powyższej kombinacji, jeśli w scenariuszu przygody grupa miała współpracować z władzami.
Wzajemna destrukcja: szczególnie przykry rodzaj pułapki. Bohaterowie znajdą się w sytuacji, gdzie ucieczka jednej osoby pociągnie za sobą śmierć pozostałych, np. wszyscy zostają umieszczeni pod ostrzami połączonych ze sobą gilotyn. Gdy jednemu z bohaterów uda się unieść bloczek unieruchamiający głowę, wtedy uruchomi mechanizm opuszczający ostrze wszystkich gilotyn. Zadaniem grupy jest wymyślenie takiego sposobu unieszkodliwienia pułapki, aby wszyscy ocalili życie i wyszli z opresji bez szwanku.

Ten rodzaj pułapki stwarza grupie sposobność do wykazania się pomysłowością i skoordynowanym działaniem, najlepiej stosować ją zatem w sytuacji, gdy gracze zaczną zapominać, iż celem wspólnej gry jest współpraca i że powinni stanowić zgraną grupę, a nie zbieraninę indywidualistów.
Bomba czasowa: tą nazwę zarezerwowano do wszelkiego typu pułapek działających z opóźnieniem. Przeciwnik chwyta bohaterów i umieszcza ich w pułapce, która wkrótce ich zabije. Pułapka tego typu bazuje na urządzeniu które po odpowiednim upływie czasu wprawia ją w ruch, np.:
- wahadło. Olbrzymie ostrze porusza się ruchem wahadłowym i powoli opuszcza się w dół. Gdy dojdzie do ofiary, wtedy ją przepołowi. Należy przeto szybko znaleźć sposób na uwolnienie się z więzów lub zablokowanie wahadła;
- ruchome ściany. Bohaterowie zostaną zamknięci w pomieszczeniu z opadającym sufitem, który wkrótce ich zmiażdży. Należy znaleźć sposób na zatrzymanie lub spowolnienie opadania sufitu i ucieczkę;
- klatka ze zwierzętami. W pomieszczeniu, w którym ugrzęźli bohaterowie, znajduje się klatka z drapieżnymi zwierzętami; zostaną one wkrótce z niej uwolnione. Należy znaleźć sposób zablokowania mechanizmu otwierającego klatkę.

Ten rodzaj pułapek pojawia się pod koniec przygody. Bohaterowie nie tylko muszą zastopować mechanizm pułapki, ale też od razu biec, aby udaremnić zamierzenia przeciwnika. Czas odgrywa tu decydującą rolę, co prowadzi do sytuacji, że pierwsza osoba, która się uwolni, nie może bezczynnie czekać na resztę grupy, tylko zacząć działać natychmiast.
Niebezpieczne miejsce: ta pułapka jest tego samego typu co wilczy dół, bomba czasowa lub podziemia, z tym, że od razu widać drogę ucieczki, jaką można obrać. Na przykład, jeśli jest to wilczy dół, to na wysokości piersi znajduje się tunel, którym można uciec. Problem polega jednak tym, że droga ucieczki prowadzi do jeszcze bardziej niebezpiecznego miejsca (podziemna rwąca rzeka, grobowiec pełen zombie itd.).
Popłoch: dokładnie taka sama sytuacja jak w wariancie popłoch z tabeli „Potwory".
Podziemia: jest to cały zestaw klasycznych pułapek, na jakie można się natchnąć w nieznanych podziemiach (zapadnie, osuwające się bloki skalne, zatrute igły itd.) Każdy Mistrz Gry na pewno posiada własny zestaw ulubionych pułapek i wprawnie nimi włada. Tym, którzy dopiero stawiają pierwsze kroki w tworzeniu scenariuszy przygód, postaramy się przygotować oddzielny artykuł poświęcony wyłącznie typowym i nietypowym pułapkom spotykanym w światach fantasy.

WARUNKI SPECJALNE

Można trochę skomplikować życie bohaterów umieszczając w przygodzie jakieś warunki specjalne, które będą w pewien sposób ograniczały możliwości grupy. A oto kilka przykładów takich warunków:

01-15 Przekleństwo
16-25 Zakłócenia magii
26-35 Zabroniony rozlew krwi
36-45 Łamanie prawa
46-55 Zabronione posiadanie broni
56-60 Wszechobecny obserwator
61-65 Amnezja
66-00 Ograniczenie czasowe

Przekleństwo: bohaterowie dostaną się pod wpływ przekleństwa, które powoduje, że

stają się coraz bardziej brzydcy, szaleni lub słabi. Każdy kolejny dzień będzie coraz trudniejszy, chyba że uda im się odwrócić działanie klątwy, co samo w sobie może być ciekawym epizodem.

Zakłócenia magii: grupa znajdzie się w obszarze, gdzie magia nie działa bądź działa słabiej czy też w inny sposób. Może to doprowadzić do zabawnych sytuacji, kiedy na przykład czarodziej chcąc rzucić w przeciwnika kulą ognia, obsypie go stosem pachnących, świeżych kwiatów.

Zabroniony rozlew krwi: z jakichś powodów bohaterowie nie mogą zranić przeciwnika, np. gdy jest nim demon, który opanował i zagnieździł się w ciele jednego z bohaterów. Należy wówczas znaleźć sposób pokonania wroga bez naruszania jego powłoki cielesnej.

Łamanie prawa: w pewnym momencie przygody bohaterom nie będzie wolno łamać obowiązującego prawa. Na przykład grupa przybywa na dwór królewski z prośbą o pomoc i sprawiedliwość. W tym samym czasie z podobną prośbą przybywa wysłannik ich wroga. Jeśli bohaterowie wyrządzą mu jakąś krzywdę w pałacu, obrażą w ten sposób majestat królewski i mogą nawet zostać skazani na śmierć. Jeszcze gorzej jeśli osoba królewska zadecyduje, że musi rozpatrzyć obie prośby i wyznaczy ponowną audiencję za kilka dni, a w tym czasie, zgodnie z królewską wolą, obie strony mają nakaz zawieszenia broni. Pozostawi to grupę w sytuacji oczekujących, gdy tymczasem przeciwnik będzie mógł bezkarnie kontynuować swoje działania.

Zabronione posiadanie broni: jedna z bardziej nieprzyjemnych sytuacji. Grupa zmuszona będzie do udania się w miejsce, gdzie obowiązuje absolutny zakaz noszenia broni. Kiedy już tam przybędzie zostanie oczywiście zaatakowana przez ludzi przeciwnika i na domiar złego uzbrojonych (w jaki sposób przeciwnicy przemycą broń do tej strefy, zależy od okoliczności). Jeśli członkowie grupy mają ukrytą broń i użyją jej, wtenczas wówczas będą się musieli ewakuować przed przybyciem straży i mogą spodziewać się dodatkowych kłopotów ze strony władz, jeżeli naturalnie znajdą się świadkowie zajścia będą mogli rozpoznać bohaterów.

Wszechobecny obserwator: jeśli grupa jest zmuszona wykonywać zadanie dla potężnego czarnoksiężnika lub innej magicznej istoty, wtedy istnieje prawdopodobieństwo, że będzie cały czas obserwowana w sposób magiczny. Jeśli wykona coś, co nie spodoba się ich obserwatorowi, to wtedy on powie o tym głośno i niezbyt miło – tak żeby wszyscy z grupy wiedzieli, że są pod stałą kontrolą. Dodatkowo obserwator może być przeciwny niektórym pomysłom grupy, tym na przykład, których nie uważa za idealne (np. nie pozwoli na urządzenie zasadzki, bo jest to niehonorowe).

Amnezja: przeciwnikiem bohaterów jest istota posiadająca potężne zdolności magiczne albo przedmiot o podobnych własnościach; mogą one wywołać wśród uczestników grupy całkowitą amnezję. Pewnego dnia bohaterowie obudzą się i w pierwszej chwili nie będą pamiętać ani kim są, ani co tu robią. Po jakimś czasie pamięć zacznie stopniowo wracać, ale o tyle, aby przypomnieć sobie cel misji. Tożsamość natomiast i kontakty będą nadal pozostawać niewiadome. Pozbawi to bohaterów przyjaciół i zaopatrzenia, może z wyjątkiem tego, co mają przy sobie (wiadomo przecież, iż większość cennych przedmiotów i gotówki znajduje się w bezpiecznym miejscu, o którym to bohaterowie zapomnieli, nie mówiąc już o tym, że nie pamiętają, czy byli bogaci czy nie).

Ograniczenie czasowe: najbardziej typowym przykładem wymuszenia na grupie skutecznego działania jest wprowadzenie ograniczenia czasowego. Należy działać szybko i skutecznie, inaczej przeciwnik dokona, czego zamierzał i żegnajcie pieniążki oraz sławo.

ZMYŁKA

Jeżeli grupa jest zbyt sprytna i efektywna, możesz wywieść ją w pole przez wprowadzenie czynnika tzw. zmyłki, czyli wskazówki pokazującej zły kierunek. Zmyłki należy stosować z umiarem, tak aby nie doprowadziły całej grupy do ostatecznej klęski, a tylko opóźniły wykonywanie misji.

Poniższa tabela jest przykładem takiego właśnie postępowania. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że wylosowany układ nie będzie pasować do charakteru przygody. Najlepiej w takim razie wybrać wariant, który będzie tu najbardziej stosowny lub samemu wymyślić nowy chwyt i sprawnie nim się posłużyć.

01-10 Nie działający artefakt
11-20 Nieistotne szczegóły
21-50 Fałszywa droga do artefaktu
51-60 Obłąkaniec
61-00 Fałszywe plotki

Nie działający artefakt: w epickich przygodach dość często grupa musi zdobyć artefakt niezbędny do pokonania przeciwnika. Jeżeli pragniesz, ażeby grupa poznała smak rozczarowania, podczas gdy do tej pory wszystko idzie gładko jak po maśle, to po odnalezieniu przedmiotu niech okaże się, że jest on zupełnie bezużyteczny, po prostu nie działa (może być zniszczony czy w ogóle nigdy nie spełniał przypisywanych mu w legendach funkcji). Jego nieprzydatność dla grupy powinna być od razu oczywista. Tu okaże się, że grupa wcale nie zbliżyła się do celu tak bardzo, jak myślała. Nie pozostaje więc nic innego, jak tylko znaleźć inny przedmiot czy sposób na pokonanie wroga; ewentualnie można spróbować naprawić ten zniszczony. Uwaga: stosowanie tej konwencji jest niepotrzebnym spiętrzaniem komplikacji, jeśliby zdobycie artefaktu nie było proste i grupa musiała solidnie się w tym celu napracować. Toteż – jak wspomnieliśmy – metody te należy stosować tylko w razie gdyby wszystko szło, a więc wyłącznie w celach pewnego urozmaicenia przygody.

Nieistotne szczegóły: przekazując grupie wiadomości o przeciwniku (np. zdobyte w czasie przeprowadzanego śledztwa lub poszukiwań w bibliotekach), dodaj kilka nieistotnych dla sprawy szczegółów. Może to zachęcić bohaterów do ich sprawdzenia, pochłaniając cenny czas. Takie informacje mogą zawierać: miejsce narodzin przeciwnika, adres członka jego rodziny (z którym nie utrzymuje oczywiście żadnych kontaktów) bądź miejsce jego ostatniego pobytu (w którym grupa nie znajdzie nic istotnego dla sprawy).

Fałszywa droga do artefaktu: kolejną możliwością wyprowadzenia grupy w pole, gdy wiedzie się jej zbyt dobrze, jest podsunięcie fałszywego tropu. Podajmy tu następujący przykład: gdy bohaterowie dotrą do miejsca, gdzie według zdobytych informacji powinien znajdować się interesujący ich przedmiot, znajdą tylko pustą skrzynię i wyskrobany na ścianie napis „TU BYŁEM – KELROG". Pojawiają się tu dwa warianty – do wyboru. Artefakt został w rzeczy samej odnaleziony przez niejakiego Kelroga i grupa będzie musiała odszukać tego osobnika; bądź jest to fałszywa informacja, mająca na celu zmylenie potencjalnych rabusiów, gdy tymczasem artefakt znajduje się w komnacie obok, a wiedzie do niej sekretne przejście.

Obłąkaniec: możesz przydzielić grupie do pomocy „eksperta", który w rzeczywistości jest człowiekiem obłąkanym. Nie ma on zielonego pojęcia o sprawach, na temat których się wypowiada, choć zachowuje się, jakby był prawdziwym ekspertem (i we własnym mniemaniu za takiego się uważa). Kiedy wpędzi grupę w kłopoty albo wyprowadzi ją gdzieś w dzikie ostępy, wówczas będzie można poznać jego prawdziwą naturę.

Plotki: jest to najgorszy i najbardziej użyteczny rodzaj zmyłki. Plotka ta powinna przekazywać „ważne wiadomości" na temat przeciwnika, np.:

- fałszywy cel przeciwnika;
- nieżyjący sprzymierzeniec. Grupa dowiaduje się o osobie, która mogłaby jej pomóc, a kiedy do niej dociera, znajduje jej grób;
- błędnie określona rasa. Sprytny przeciwnik rozsiewa fałszywe plotki o swoim pochodzeniu, np. pomniejszy demon określa się jako wampir. Kiedy grupa wpadnie do jego kryjówki z osikowymi kołkami, czosnkiem i wodą święconą, może ich spotkać przykra niespodzianka.

WRÓŻBY I PRZEPOWIEDNIE

Przepowiednie i mistyczne znaki towarzyszące niektórym wydarzeniom mogą być użyte wielorako: jako składnik wprowadzający w przygodę bądź wskazówka prowadząca do klęski nieprzyjaciela.

01-10 Znamię
11-20 Kometa
21-30 Zapowiedź nieszczęścia
31-60 Spełniona przepowiednia
61-80 Osoba kluczowa
81-90 Reinkarnacja
91-00 Totem

Znamię: jeden z bohaterów posiada znamię; wiąże się ono w pewien sposób z przygodą, np. takie samo znamię miał inny bohater, który w przeszłości dokonał chwalebnego czynu i wszyscy automatycznie zakładają, że obecny nosiciel znaku też jest wybrańcem mogącym dokonać czegoś podobnie wielkiego. Znak ten może też wskazywać na bohatera jako osobę wyznaczoną do określonego zadania (patrz „Spełniona przepowiednia").

Kometa: wydarzenia rozgrywające się w tej przygodzie mogą być ożywione przez pojawienie się ogromnej komety; będzie ona w odczuciu miejscowej ludności zapowiedzią nieszczęścia. Pojawienie się komety może też zwiastować dawno oczekiwane nadejście przeciwnika.

Zapowiedź nieszczęścia: jest to złowieszcze spotkanie z wróżbitą, który przepowiada jednemu z bohaterów rychłą śmierć lub inny rodzaj nieszczęścia. Jeżeli bohater nie ma w zwyczaju słuchać wróżbitek, wówczas mistyczny wieszcz wyłoni się z tłumu, wskaże jednego z uczestników grupy, wypowie przepowiednię i zniknie w tłumie. Jeśli grupa go odnajdzie i zacznie wypytywać, wtedy

stwierdzi on, że nic nie pamięta o przepowiedni. Wkrótce potem jakieś nieszczęście powinno dotknąć osobę, której dotyczyła wróżba: zostanie na przykład zaatakowana przez zabójcę; budynek w którym będzie nocowała spłonie, itp.

Spełniona przepowiednia: jest to najbardziej użyteczny rodzaj wróżby. We wczesnej fazie przygody jeden z uczestników grupy odkryje, że właśnie popełnił czyn, który jest zgodny z dawną przepowiednią jakiegoś wizjonera. Np. określonego dnia roku o konkretnej godzinie stanął u stóp posągu w taki sposób, że promienie słońca padały wprost na jego oblicze. Bądź jego ubranie i ekwipunek dokładnie odpowiadają opisowi herosa, który ma się pojawić i dokonać przepowiedzianego czynu. Rodzaj zadania, jakie wieszczba wyznacza bohaterowi może być korzystne lub nie. Możliwe, że osoba z wróżby ma zamordować króla, wówczas najprawdopodobniej zostanie pojmana i osadzona w lochach bądź stracona. Bohater może też być wyznaczony do wypełnienia chwalebnej misji lub rozwiązania lokalnego problemu, wówczas może liczyć na poparcie i współpracę miejscowej ludności.

Osoba kluczowa: jak wyżej. Z tym, że warunki przepowiedni spełnia ktoś nie należący do grupy i nie potrafiący samodzielnie stawić czoła niebezpieczeństwom świata zewnętrznego. Może to być ktoś o wyjątkowych cechach duchowych i jako jedyny śmiertelnik będzie mógł pokonać przeciwnika. Jest jednak bezbronny wobec liczebności sług wroga, który będzie się starał przemocą zlikwidować zagrożenie. Zadaniem grupy jest przeto ochrona osoby kluczowej wszystkimi dostępnymi jej sposobami.

Reinkarnacja: jeden z bohaterów oglądając portret jakiegoś szlachcica lub rycerza może być zaskoczony, kiedy odkryje, że wizerunek z obrazu jest jakby lustrzanym odbiciem jego własnej postaci. Wszystko wskazuje na to, że nasz bohater jest reinkarnacją osoby z obrazu, a to wzbudza w nieprzyjacielu chęć zniszczenia bohatera. Może też się zdarzyć, że sobowtór z obrazu wsławił się heroicznym czynem i pamięć o tym dokonaniu jest wciąż żywa wśród miejscowej ludności; jest ona przychylnie nastawiona do jego sobowtóra, dopóki oczywiście ten nie splami wizerunku herosa jakimś niegodnym uczynkiem.

Totem: bohater znajdzie się w położeniu, w którym będą z sobą walczyć, na śmierć i życie, dwa zwierzęta lub potwory. Jednym z nich będzie zwierzę herbowe bohatera (lub wybrane jako totemowe bądź opiekuńcze), drugim natomiast będzie zwierzę herbowe przeciwnika. Z wyniku walki i sposobu, w jaki walczył przedstawiciel rodu bohatera, mogą wynikać wskazówki dotyczące w ogóle zmagania się z przeciwnikiem.

ROZTERKI MORALNE

Jeżeli pragniesz doprowadzić grupę do kryzysu, którego nie rozwiąże wymachiwanie mieczem ani mamrotanie zaklęć, wówczas postaw bohaterów przed dylematem moralnym. Powinien to być problem sumienia, wymagający dokonania trudnego wyboru.

01-15 Sprzymierzeńcy
16-30 Przyjaciel
31-60 Honor
61-80 Szacunek
81-00 Ratunek

Sprzymierzeńcy: sytuacja jest tak wykreowana, że bohaterowie będą mieli szansę łatwiejszego sposobu wyeliminowania przeciwnika, jeśli oczywiście otrzymają pomoc dwóch specjalistów od pewnych umiejętności. Problem polega na tym, że obaj eksperci nienawidzą się wzajemnie tak bardzo, iż odmówią współpracy. Grupa nie powinna zdawać sobie z tego sprawy, aż obaj fachowcy się spotkają i zorientują, że pracują nad tym samym. Spotkanie powinno zakończyć się wzajemnym obrzucaniem błotem i paroma epitetami pod adresem bohaterów, „którzy powinni wiedzieć, że prawdziwy ekspert nie będzie pracował z taki błaznem i idiotą, bo jego mózg nie nadaje się nawet na potrawkę dla trolli". Grupa staje tym sposobem przed wyborem, który ekspert będzie bardziej potrzebny. Można też spróbować załagodzić napięcie i nakłonić obu specjalistów do tymczasowego zawieszenia broni, należałoby w tym celu przedstawić niezwykle ważny argument dla obu stron. Jeśli pierwsza próba załagodzenia konfliktu nie powiedzie się, wtedy istnieją duże szanse, że obaj fachowcy obrażą się i grupa zostanie w ogóle bez pomocy.

Przyjaciel: w krytycznym momencie przygody któryś z przyjaciół zażąda od jednego z bohaterów czegoś wręcz niemożliwego do spełnienia. Odmowa prośbie będzie równoznaczna z utratą przyjaciela, zgoda natomiast wyeliminuje postać z finałowej rozgrywki.

Honor: należy użyć tego wariantu wobec uczestnika grupy posiadającego wysokie poczucie honoru lub związanego prawami kodeksu honorowego. Pod koniec przygody bohater ten zorientuje się, że jedyna droga prowadząca do sukcesu wiedzie przez złamanie zasad tegoż kodeksu honorowego.

Szacunek: wariant podobny do **Sprzymierzeńca**. Grupa korzysta z pomocy dwóch ekspertów, np. jeden jest doskonałym strategiem i wojownikiem, drugi magiem. Dochodzi do sytuacji, w której można się zachować na dwa sposoby, i oba są jednakowo dobre. Problem polega mianowicie na tym, że każdy ekspert nakłania grupę do podjęcia innych działań i od tego wyboru zależy jego dalsza z nią współpraca. W efekcie ten ekspert, którego projekt zostanie odrzucony, wycofa się z przedsięwzięcia na stałe odmawiając jakiejkolwiek dalszej pomocy. Bohaterowie powinni wybrać metodę tego sprzymierzeńca, którego darzą większym zaufaniem.

Ratunek: klasyczny motyw wyboru między okazją zaszkodzenia przeciwnikowi, a sposobnością uratowania wielu istnień ludzkich. Przykładowo: grupa obozuje przy drodze, gdy dociera do nich posłaniec z pobliskiej wioski z prośbą o pomoc. Z przekazanych informacji wynika, że na polanie, kilka godzin marszu od miejsca biwaku odpoczywa ważny wysłannik przeciwnika (którego zapewne rano już tam nie będzie) oraz że do pobliskiej wioski (która znajduje się akurat w przeciwnym kierunku) zbliża się banda orków z zamiarem wymordowania wszystkich. Jeżeli grupa nie pomoże wieśniakom, to wtenczas uda się jej przechwycić posłańca, ale zarazem zasłuży na złą reputację (dopuściła przecież do rzezi, a powinna temu zapobiec). Z drugiej strony, jeśli pomoże obronić wioskę, to wysłannik nieprzyjaciela oddali się, a wraz z nim przepadnie doskonała okazja schwytania języka, dzięki któremu można by poznać zamierzenia wroga.

SŁABY PUNKT

Jeżeli przeciwnikiem grupy jest demon lub potężny czamoksiężnik, należy przypisać mu jakiś słaby punkt, tak aby szanse konfrontacji grupy z tą istotą były mniej więcej równe. Bohaterowie powinni od początku wiedzieć, że ma on jakąś słabość, ale jaką – to już muszą odkryć sami.

01-20 Składnik
21-40 Święty symbol
41-60 Brak obeznania
61-80 Miłość
81-00 Skryty kompleks

Składnik: przeciwnik może zostać przepędzony, zraniony lub zniszczony przez jakąś substancję czy w ogóle siłę występującą w przyrodzie, np.:

- metal (złoto, srebro, żelazo),
- kamień szlachetny,
- roślina,
- powszechny składnik natury (promienie słońca, morska woda, sól, itp.).

Przeciwnik będzie się starał wyeliminować (o ile to możliwe) szkodliwy dla siebie składnik z pobliskiego otoczenia. A swoje działania będzie tłumaczyć jakimś zupełnie innym powodem. Za wszelką cenę będzie starał się nie zdradzić swej doskonale mu znanej słabości.

Święty symbol: przeciwnik jest wrażliwy na specyficzny znak. Nie wybieraj pospolitego symbolu, ale tylko taki, który jest mniej znany, zapomniany. Albo wybierz wariację symbolu znanego (np. klasyczny krzyż może nie działać, ale jego odmiana – krzyż rzymski zadziała). Przeciwnik będzie niszczył świątynie i miejsca kultu, w których taki symbol występuje, bohaterowie nie będą wszelako wiedzieli, dlaczego tak czyni, aż nie zaczną przepytywać uciekinierów. Dowiedzą się od nich, że słudzy nieprzyjaciela są szczególnie nastawieni na niszczenie tego konkretnego znaku. Można też pozwolić we wcześniejszej fazie przygody na krótką konfrontację, w której grupa użyje lekko odmiennego znaku i zostanie wyśmiana przez przeciwnika. Da im to trochę do myślenia, dlaczego wróg niszczy zaciekle symbole, które mu nie szkodzą.

Brak obeznania: jeżeli przeciwnik przybywa z innego wymiaru lub czasu, wtedy jego słabym punktem będzie na pewno brak znajomości praw świata, w którym się znalazł. Czym się to objawia? Na przykład nietrafnymi założeniami co do zachowania jego wrogów (tutaj ludzi). Klasycznym błędem jest niedocenianie człowieczej możliwości poświęcenia się dobrej sprawie, aż do zaprzeczenia sobie. Przykładowo: kiedy bohaterowie wpadną do kryjówki nieprzyjaciela, zastaną go w końcowej fazie wypowiadania zaklęcia czy podczas innego rytuału otwierającego mu bramę do innego świata. Struktura otwieranego przejścia jest tak delikatna, że wystarczy, aby tylko jedna osoba rzuciła się w jego otchłań, a zniszczy się misternie przygotowany obrządek, a nawet sam jego twórca zostanie unicestwiony. Kiedy przeciwnik zorientuje się, że jest oto śmiałek, który chce tego dokonać, wówczas sam przerwie swe działania i srodze zawiedziony powróci do swego świata, zanim jakaś niezrównoważona istota nie zabije siebie i jego przy okazji.

Skryty kompleks: przeciwnik może mieć jakąś aberrację lub skrywany kompleks, którego odkrycie spowoduje, że raczej ucieknie, niż dopuści do konfrontacji z osobami

znającymi jego sekret. To może być coś tak prostego jak posiadanie wielkiego nosa albo bycia początkującym dopiero adeptem magii, gdy tymczasem udawało się potężnego czarodzieja władającego demonicznymi siłami. Kiedy jego sekret zostanie zdemaskowany, będzie się on czuł zbyt poniżony, aby kontynuować swe plany. Jest to doskonały, dobrze funkcjonujący motyw w przygodzie komediowej.

POGOŃ

Jednym z najbardziej ekscytujących ogniw przygody jest pogoń, czyli ta część, w której bohaterowie ratują swe życie desperacką ucieczką lub szaleńczo ścigają umykającą ofiarę. Jak to przeważnie bywa, rodzaj pogoni jest w dużej mierze uzależniony od charakteru przygody. Poniżej podajemy przykładowe odmiany pogoni:

01-10 Pogoń powietrzna
11-20 Pogoń wytrzymałościowa
21-40 Pogoń piesza
41-60 Pogoń konna
61-90 Teren specjalny
91-00 Pogoń wodna

Pogoń powietrzna: w tej konwencji bohaterowie powinni mieć do dyspozycji latające wierzchowce (pegazy, gryfony, olbrzymie orły, smoki). Nieprzyjaciel powinien także dysponować jakimś środkiem transportu powietrznego (smoki, latające demony). W pościgu mogą też być wykorzystane magiczne obiekty latające (dywany, skrzynie i inne). Podczas pogoni może dojść do starcia powietrznego, w którym należy uważać, aby nie zakończyć przygody kilkusetmetrowym lotem w dół (już bez wierzchowca).

Pogoń „na wyczerpanie": rodzaj długiej, trudnej i męczącej pogoni, testującej wytrzymałość bohaterów aż do granic możliwości. Obie strony przemierzają olbrzymią przestrzeń, stawiają czoła trudnościom przemierzanego terenu. Może to być pościg konny przez rozległe sawanny lub na grzbiecie wielbłądów przez spaloną słońcem pustynię bądź psim zaprzęgiem przez lodowe obszary arktyczne. Niektórzy bohaterowie i ich wierzchowce nie dotrwają do końca wyścigu, tak więc należy się spodziewać, że grupa będzie osłabiona w finałowym starciu. Jeżeli w pościgu odpadną najlepsi wojownicy, to wówczas należy w miarę proporcjonalnie osłabić siły przeciwnika – tak aby ostateczna walka nie skończyła się rzezią uczestników grupy.

Pogoń piesza: Obie strony poruszają się pieszo, najprawdopodobniej pogoń przebiega przez ulice miasta, w podziemiach lub pomieszczeniach pałacowych. Ten scenariusz można urozmaicić wprowadzeniem specjalnego obszaru gonitwy.

Pogoń konna: relatywnie krótki pościg (na dwóch do trzech kilometrów, potem wierzchowiec jest zbyt zmęczony, żeby utrzymać dotychczasowe tempo). Strona ścigana może wykorzystać znajomość terenu i wydostać się z opresji. Szanse schwytania ofiary zależą od okoliczności. Mistrz gry powinien tedy w każdej takiej sytuacji wymyślić własne założenia czy to sukcesu, czy porażki. Tutaj też można, aby dodać więcej emocji, wprowadzić teren specjalny.

Teren specjalny: możesz urozmaicić każdy typ pogoni wprowadzając obie strony w miejsca niezbyt nadające się do tego rodzaju aktywności. Np. pościg konny staje się bardziej dramatyczny, kiedy przebiega w lesie a nie na otwartym terenie; staje się już zupełnie szalony, kiedy, chociażby częściowo, będzie przebiegać przez komnaty pałacowe. Poniżej podajemy kilka przykładowych miejsc specjalnych, w które można zapędzić ścigających i ściganych:

- katakumby. Bohaterowie muszą radzić sobie z brakiem światła, przegniłymi podłogami i z mieszkańcami podziemi;
- wewnątrz budynków. Szczególnie interesujące w pogoni konnej, gdzie bohaterowie muszą uważać na przeróżne przedmioty mogące strącić jeźdźca, jak np. niskie stropy, ostre zakręty, zbyt śliskie podłogi dla wierzchowca itd.;
- dachy. Pościg zaczyna się robić niebezpieczny, kiedy akcja przeniesie się na wysokie strome dachy zabudowań, gdzie należy cały czas uważać, aby nie stoczyć się w dół i nie połamać kości. Uczestnicy pogoni będą musieli radzić sobie z utrzymaniem równowagi na pochyłych powierzchniach, skokami z jednego dachu na drugi, zapadającymi się stropami, śliskimi i odpadającymi dachówkami;
- bagna. Szczególnie niebezpieczny teren, nawet dla pościgu pieszego. Niebezpieczeństwa, na jakie będą narażeni bohaterowie, to: trujące opary, mieszkańcy bagien, wciągające błota i ogólnie złe podłoże, które drastycznie spowalnia obie strony;
- miasto. Pogoń przez miasto może stać się naprawdę uciążliwa, jeśli grupa zapędzi się w teren zatłoczony (np. na główny plac handlowy w dzień targowy). Nie dość, że grupa będzie co chwila blokowana, potrącana i przewracana to jeszcze może dojść do starć z osobami, które zostaną w jakiś sposób poszkodowane w pośpiesznym przebijaniu się przez tłum.

Pogoń wodna: nietypowa, lecz równie emocjonująca. Obie strony ścigają się na statkach, łodziach itp.: pływających po oceanie, na przekór pogodzie i innym czynnikom niekorzystnym. Na ogół kończy się bitwą morską, w której jeden lub oba statki idą na dno, a rozbitkowie walczą o przetrwanie próbując wpław dotrzeć do suchego lądu, napastowani przez rekiny i innych mieszkańców głębin.

KOMPLIKACJE

Niektóre wydarzenia jakby rozgrywały się nazbyt łatwo. Niespodziewanie więc pojawiają się wątki dramatyczne, które ukazują,

Mariusz Słomek

że tamto wrażenie było czystym złudzeniem. I właśnie prawdziwa przygoda dopiero się zaczyna. Oto nagłe i zgoła nieprzewidziane komplikacje zmuszają grupę do zrewidowania swego dotychczasowego działania i zastanowienia się, co należy dalej robić. Kilka takich zawikłań podaje poniższy wykaz.

01-10 Współpraca
11-30 Podstęp
31-50 Zdrajca
51-60 Kompan
61-70 Krewniak
71-00 Poszukiwani

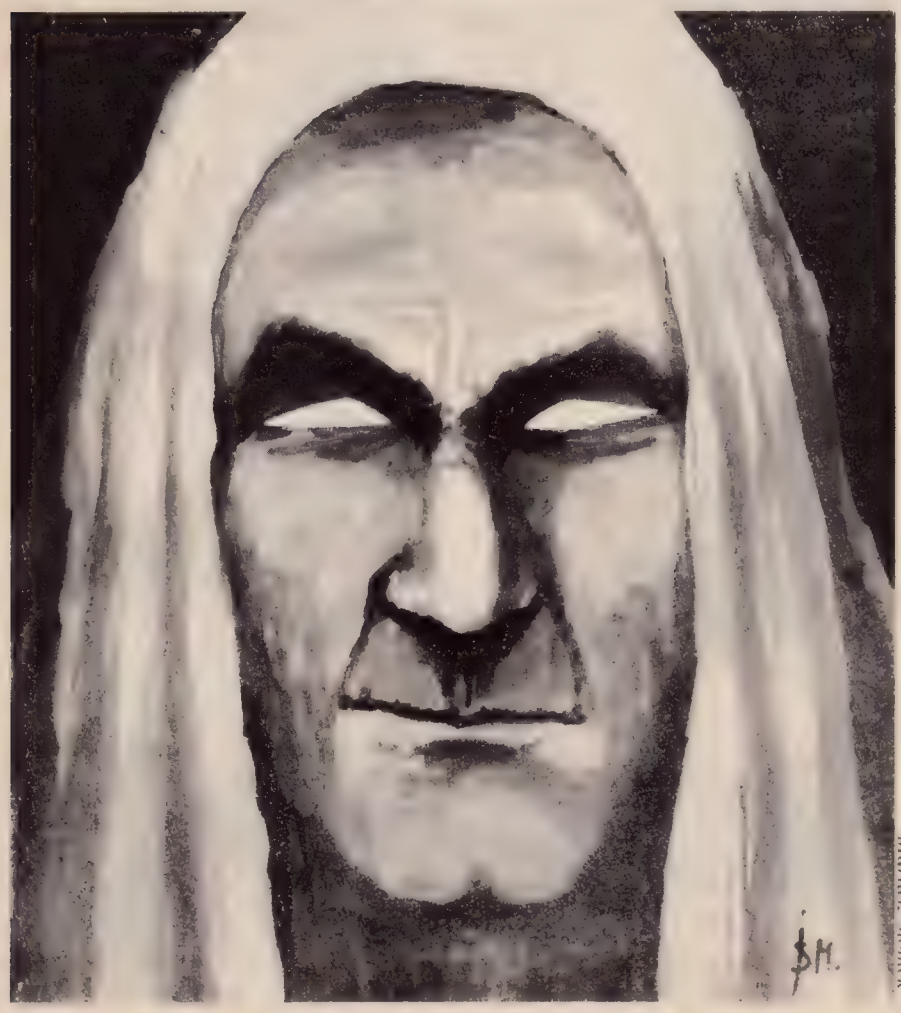
Współpraca: bohaterowie zostają zmuszeni do współpracy z przeciwnikiem (np. ktoś z rodziny jest trzymany jako zakładnik i zostanie zabity, jeśli grupa nie będzie wykonywać poleceń porywacza). Stwarza to sytuację, w której bohaterowie mogą zostać zmuszeni do zrobienia czegoś wbrew ich naturze, np. do splądrowania świątyni lub kradzieży. Alternatywą jest też wariant, w którym pierwszy przeciwnik został przez innego wroga zmuszony do współpracy. Tymczasem w określonym punkcie akcji grupa będzie miała okazję sprzymierzyć się z pierwszym przeciwnikiem przeciw drugiemu. Przy tej konwencji należy wylosować dwóch przeciwników głównych i dla każdego z nich po dwóch pomocników, po czym określić, który jest tym podstawowym wrogiem, a który tylko tymczasowym.

Podstęp: Podczas gry grupa odkryje, że została podstępnie nakłoniona do wykonania misji, która jest zaplanowana przez przeciwnika. Przykładowo grupa dowiaduje się, gdzie jest ukryta jedyna broń, którą można pokonać nieprzyjaciela. W rzeczywistości jest to przedmiot pożądany przez wroga, który może zostać zdobyty tylko przez jednego z bohaterów. Gdy grupa wyniesie ten obiekt z miejsca ukrycia, nieprzyjaciel odbierze go siłą i szyderczo podziękuje za usługę.

Zdrajca: jedna z osób pracująca dla grupy lub jej pomagająca okaże się zdrajcą, który ostrzeże nieprzyjaciela o planowanym ataku bohaterów na jego kryjówkę, ukradnie ważny przedmiot i przekaże go wrogowi lub zdradziecko zaatakuje jednego z bohaterów.

Kompan: bohaterom towarzyszy osoba, pomagająca w wypełnieniu misji. W rzeczywistości jest to przeciwnik, który przeniknął w szeregi grupy, rozpracował metody jej działania, poznał słabe punkty, a w odpowiednim momencie pokrzyżował jej plany i zniknął. Jeśli w przygodzie bierze udział duża liczba osób (w większości nie należących do grupy, np. wyprawa wojenna), nieprzyjaciel pozostaje aż do samego końca, a jednocześnie bohaterowie wiedzą, że w ich szeregach znajduje się wróg, nie wiedzą tylko kto nim jest.

Krewniak: Bardzo irytująca sytuacja, w której grupa dowiaduje się, że ich oponentem jest osoba spokrewniona z którymś z bohaterów. Taka sytuacja może diametralnie zmienić plany grupy. Dużą komplikacją może być fakt współpracy z władzami w celu pokonania nieprzyjaciela. Jeśli władze dowiedzą się, że jeden z bohaterów jest krewnym poszukiwanego, wtedy trzeba będzie dowieść swojej niewinności, zanim znów zacznie się kontynuować misję.



Mariusz Siomek

Poszukiwani: Jedną z większych komplikacji jest sytuacja, kiedy bohaterowie są poszukiwani przez przedstawicieli prawa. Zmusza to grupę do działania dyskretnego, unikania miejsc, gdzie mogłaby zostać rozpoznana i aresztowana. W znacznym stopniu krępuje to swobodne poruszanie się po terenie działań przeciwnika (który z kolei może być szanowanym obywatelem, swobodnie poruszającym się tam gdzie bohaterowie muszą skrywać swoją tożsamość).

TWORZENIE SCENARIUSZA

Kiedy wylosujemy już wszystkie możliwe motywy, wówczas należy ułożyć je w taki sposób aby tworzyły logiczny ciąg wydarzeń. Logiczny, to znaczy składający się na pełną przygodę, którą opiszemy w naszym scenariuszu. To, co uzyskujemy na początku, jest zaledwie szkieletem przygody, trzeba go będzie jeszcze obudować w elementy, scalające poszczególne wątki i nadające akcji płynność.

Najlepiej pokaże to przykładowy scenariusz, stworzony od początku, krok po kroku, tak aby rozwiać wszelkie wątpliwości, które mogłyby powstać przy czytaniu części poświęconej generowaniu poszczególnych składników.

Szkielet scenariusza: na początek idą w ruch kostki. Każdy wylosowany wariant zapisujemy na kartce, będzie to szkielet przyszłej przygody.

Motyw – akcja/przygoda
Cel – ochrona osoby zagrożonej
Wprowadzenie – zniewaga
Ogólny teren – rodzinne miasto bohatera
Szczegółowy teren – zagubione miasto, świątynia/klasztor
Przyjaciele – bełkoczący szaleniec
Główny przeciwnik – bóg/przypadek
Pomniejsi wrogowie – oprawca, szelma
Akcja – wydarzenie
Punkt kulminacyjny – siły wyższe

Dopasowywanie składników podstawowych: punkt po punkcie przypatrzmy się wygenerowanym losowo składnikom i zobaczmy co uda nam się z nich zmontować.

- ***Akcja/przygoda.*** Bardzo prosty motyw, akcja bezpośrednia bez żadnych skomplikowanych układów.
- ***Ochrona osoby zagrożonej.*** Bohaterowie będą się musieli opiekować jedną lub więcej osobami. Jak na razie idzie gładko.
- ***Zniewaga.*** Bohaterowie zostaną wprowadzeni do przygody wskutek zniewagi. Brzmi to rozsądnie, nie będziemy więc na razie zajmowali się szczegółami, aż dowiemy się czegoś więcej.
- ***Rodzinne miasto bohatera.*** Pierwszy składnik, który pozwala na połączenie innych wątków wylosowanych wcześniej. Jeśli terenem akcji jest rodzinne miasto bohatera, wówczas osoba chroniona ma obywatelstwo tego miasta. Powiedzmy, że całe miasto jest zagrożone.
- ***Zagubione miasto i świątynia/klasztor.*** Jest to niezwykły element, ale możemy go dopasować. Na przykład zagubione miasto znajduje się niedaleko terenu akcji, ukryte przed wzrokiem ciekawskich. Miasto to od wieków istniało w kompleksie jaskiń, zamieszkałe przez inną rasę i dopiero niedawno zostało odkryte przez okolicznych mieszkańców. Świątynia może być umiejscowiona w mieście bohatera lub też w tym obcym.

– ***Bełkoczący szaleniec.*** Bohaterowie spotkają szaleńca, którego obłęd spowodowało coś, co zobaczył w obcym mieście.
– ***Bóg/przypadek.*** Tutaj napotykamy na problem. Do tej pory przygoda wygląda całkiem groźnie i zatrważająco: zagubione miasto, ludność w niebezpieczeństwie, a tymczasem naszym przeciwnikiem ma być ciąg zbiegów okoliczności lub jakiś drugorzędny podziemny bożek – nie, nie pasuje. Wykonajmy ponowny rzut i zobaczmy, co otrzymamy. Wylosowaliśmy na przykład numer 78: najeźdźca. To już brzmi o wiele lepiej. Najeźdźca pochodzi z zagubionego miasta i pustoszy okoliczne tereny, z miastem bohatera włącznie.
– ***Oprawca i szelma.*** Są to pomocnicy głównego przeciwnika. Oprawca pasuje do tej roli bardzo dobrze, ale szelma jest trochę nie na miejscu (może jest to ktoś z zewnątrz, opłacany przez przeciwnika albo awanturnik rywalizujący z grupą w zdobyciu skarbów zaginionego miasta, a może powinniśmy z tej postaci w ogóle zrezygnować; rozstrzygniemy to później).
– ***Wydarzenie.*** Początkiem akcji jest jakieś wydarzenie w mieście bohatera, w którym znajduje się świątynia. Narzucającym się od razu rozwiązaniem jest ślub; ktoś z bliskich przyjaciół bohatera lub jego rodziny wkracza na nową drogę życia. Cała grupa jest zaproszona na uroczystość ślubną i na wesele.
– ***Siły wyższe.*** Dotarliśmy do punktu kulminacyjnego, w którym należy tak zaaranżować sytuację, aby całe podziemne miasto zostało zniszczone. Powiedzmy, że główna jaskinia, w której leży zaginione miasto znajduje się pod podziemną rzeką. Jeśli coś spowoduje zawalenie się kamiennego stropu, wówczas całe miasto zostanie zalane, a na jego miejscu powstanie podziemne jezioro.

Spójrzmy teraz na to, co udało nam się stworzyć:

Bohater wraz z przyjaciółmi zostaje zaproszony na uroczystość ślubną swojej kuzynki. W tym czasie poszukiwacz złota (przyszły szaleniec) odnajduje podziemny kompleks jaskiń, a w nim zagubione miasto, gdzie zostaje schwytany i torturowany przez jego mieszkańców. Nieszczęśnikowi udaje się uciec, ale przypłaca swoje odkrycie utratą zmysłów. Powraca do rodzinnego miasta, lecz niestety nie jest w stanie przekazać swego odkrycia w sposób zrozumiały. Zły władca podziemi wysyła za uciekinierem tropicieli, którzy odkrywają w pobliskiej dolinie niewielkie miasto ludzi. Obawiając się, że uciekinier może w przyszłości zdradzić tajemnicę jego podziemnego miasta, postanawia zgładzić całą okoliczną ludność (tak na wszelki wypadek, gdyby się okazało, że szaleniec przekazał już jakieś składne informacje), z wyjątkiem jednej kobiety o nadzwyczajnej urodzie, gdyż ją postanawia uprowadzić do podziemnego świata (tą kobietą jest przyszła panna młoda). W tym momencie do miasta przybywają bohaterowie, spotykają zaręczoną parę, obłąkanego poszukiwacza złota i przygotowują się do uroczystości.

Podczas ceremonii ślubnej następuje atak hordy potworów z podziemnego miasta, które niszczą i zabijają wszystko, co im stanie na drodze. Na oczach świadków zostaje więc obezwładniona i uprowadzona panna młoda. Bohaterowie razem z mieszkańcami odpierają atak nieprzyjaciela, głównie dzięki dobrej organizacji i waleczności mieszkańców. W tej sytuacji bełkotliwe ostrzeżenia szaleńca zaczynają nabierać sensu. Trzeba będzie odnaleźć go w rozgardiaszu, który powstał i zorganizować wyprawę ratunkową w celu uwolnienia uprowadzonej kuzynki. Przewodnikiem, prowadzącym do siedziby najeźdźców, będzie oczywiście obłąkany górnik, gdyż tylko on zna drogę.

Jeśli Mistrz Gry chce mieć pewność, że drużyna zaangażuje się w wyprawę ratunkową, można założyć, iż uprowadzony został także jeden z jej członków. W ten sposób będziemy mogli dać zajęcie oprawcy, który wydobędzie z więźnia informacje o możliwym odwecie.

W trakcie wyprawy ratunkowej bohaterowie mogą napotkać „szelmę", któremu nie podobają się plany wymordowania jego pobratymców i po cichu wypowiedział służbę u nieprzyjaciela. Od niego będą mogli się dowiedzieć o skarbach podziemnego miasta oraz o zaniepokojeniu jego mieszkańców faktem, iż ich władca chce poślubić kobietę innej rasy, co jest wbrew ich prawom i może rozgniewać podziemnych bogów.

W końcowym etapie bohaterowie odnajdują podziemną świątynię, w której odbywa się uroczystość zaślubin szefa nieprzyjaciół z uprowadzoną kobietą. I w tym momencie następuje katastrofa – trzęsienie ziemi, które niszczy barierę oddzielającą miasto od podziemnej rzeki. Teraz należy działać szybko, w ogólnej panice i zamieszaniu uwolnić kobietę z rąk wroga i znaleźć drogę ucieczki na zewnątrz.

Rozbudowa scenariusza: Kiedy mamy już ułożone w całość podstawowe składniki przygody, należy wprowadzić kilka dodatków uzupełniających. Na początek wypadałoby zaludnić świat kilkoma Bohaterami Niezależnymi (dawniej NPC), nadać każdemu z nich imię i cechy, charakteryzujące jego osobowość – tak, jak to zostało opisane w rozdziale „Przyjaciele i inni". Jeśli pragniesz przy tym rozbudować przygodę o dodatkowe wątki, należy posłużyć się kolejnymi elementami, opisanymi w drugiej części tego artykułu, począwszy od rozdziału „Potwory". W tym celu znowu posłużymy się losem, czyli kostkami i tabelami. I tak rzeczony los wskazał na:

Potwory – mimik
Bohaterowie Niezależni – nowy wróg
Pułapki – niebezpieczne miejsce
Warunki specjalne – zakłócenia magii
Zmyłka – fałszywe plotki (na temat słabych punktów nieprzyjaciela)
Wróżby – spełniona przepowiednia
Rozterki moralne – przyjaciel
Słaby punkt – święty symbol
Pościg – teren specjalny
Komplikacje – zdrajca

– ***Mimik.*** Pod koniec przygody, gdy bohaterowie będą się w pośpiechu ewakuować, okaże się, że uratowana kobieta to potwór – mimik, który zgładził kiedyś prawdziwą kuzynkę i przyjął jej formę. Na szczęście dla grupy, okoliczności mogą spowodować, że przez chwilę ta kreatura utraci kontrolę nad swym kształtem i objawi się w swej prawdziwej formie.
– ***Nowy wróg.*** Niedoszły pan młody obróci się przeciwko grupie, obwiniając ją o nieudolne przeprowadzenie akcji i spowodowanie śmierci jego oblubienicy.
– ***Niebezpieczne miejsce.*** W trakcie eksploracji podziemnego świata pod drużyną zarwie się podłoga. Część drużyny lub też ona cała wpadnie do rwącej, podziemnej rzeki, która przeniesie ich do jaskini, zamieszkałej przez podziemne monstrum. Warunkiem wydostania się z jaskini jest pokonanie tego potwora.
– ***Zakłócenia magii.*** Cały podziemny teren jest obszarem, na którym magia działa w szczególny sposób. Podczas próby użycia jakiegokolwiek czaru lub przedmiotu magicznego jest szansa 20%, że spodziewany efekt będzie akurat odwrotny lub wręcz niecodzienny, np. przy próbie uzyskania za pomocą magii światła część grupy zostanie oślepiona silnym błyskiem.
– ***Fałszywe plotki.*** Ze słów szalonego górnika lub szelmy grupa wyciągnie wniosek, że słabym punktem nieprzyjaciela jest światło, którego on się niby panicznie obawia. Jest to oczywiście zupełną bzdurą.
– ***Spełniona przepowiednia.*** Pojawienie się jednego z bohaterów w świątyni podziemnego miasta zostało przepowiedziane przez miejscowego proroka jako wieszczba wielkiej klęski. Nastąpi ogólna konsternacja, która da grupie czas na działanie, a później, gdy dadzą się odczuć pierwsze wstrząsy, przerodzi się w prawdziwą panikę.
– ***Przyjaciel.*** Gdy będzie wiadome, że wkrótce całe miasto ulegnie totalnej zagładzie, niektórzy członkowie grupy mogą znaleźć się w sytuacji wymagającej wyboru: ratować uprowadzoną kuzynkę przyjaciela czy też skupić się na znalezieniu legendarnego skarbu, zanim wszystko na zawsze pogrąży się w otchłani podziemnego jeziora.
– ***Święty symbol.*** Ten element nie pasuje do charakterystyki przeciwnika, dlatego też proponuję go całkowicie pominąć i nie losować innego słabego punktu. Wystarczającą pomocą dla grupy będzie ogólne zamieszanie w podziemnym świecie.
– ***Teren specjalny.*** Gdy przeciwnik zorientuje się, że jego królestwo się wali, wpadnie w szał i zechce zgładzić przybyszów, którzy się do tego przyczynili. Zbierze tylu wojowników, ilu w obecnej sytuacji zdoła (przewaga nad drużyną nie powinna być większa niż dwa do jednego) i ruszy w pościg. Będzie on wiódł przez szereg pełnych stalaktytów i stalagmitów jaskiń o niepewnym podłożu i obsuwających się skalnych ścianach. Pozwólmy grupie zdobyć dużą przewagę na starcie, tak by mogli podczas ucieczki rozwiązać problem mimika. Gdy obie strony wydostaną się na zewnątrz, wówczas siły powinny być już wyrównane, część pościgu pozostanie na zawsze uwięziona w kompleksie jaskiń. Jak z tego wynika, korzystne dla grupy jest niepodejmowanie walki na terenie przeciwnika.
– ***Zdrajca.*** Z tej opcji także zrezygnujemy, jako nie pasującej do rodzaju scenariusza.

Jak wykazuje powyższy przykład, w szybki i prosty sposób można ułożyć dość skomplikowany scenariusz, który z pewnością zapewni grupie niezapomniane przeżycia.

Na podstawie artykułu „Adventure Cookbook" Aarona Allstona opracował Dariusz Paszkowski.

Andrzej Sapkowski

TYM, KTÓRZY PIERWSZY RAZ

Gry fantasy, robiące od kilkunastu lat prawdziwą furorę na świecie, stają się coraz bardziej popularne i u nas. Trochę dziwna to jednak popularność – potencjalnym miłośnikom takich gier zafundowano nieco materiałów informacyjnych, bardzo ogólnych, przez co znaleźli się oni niespodziewanie w sytuacji oglądacza kolorowych zdjęć w zagranicznych książkach kucharskich: wśród wizerunków rozmaitych frutti di mare potrafią bezbłędnie rozpoznać homara, nie wiedzą tylko, jak go przyrządzać. I jak on smakuje.

Miłośnicy gier otrzymali „do rąk" kilka typów zwykłych gier planszowych, które z prawdziwych gier fabularnych zaczerpnęły jedynie sztafaż i nazewnictwo. Poznali także system gier „solo", jednoosobowych, w których gracz, stojąc, przykładowo, na rozstaju leśnych dróg, ma przed sobą książkę, a w niej wybór: „Jeśli wolisz na prawo – patrz 48". I tak dalej. Gracz, czytając taki opis, wyobraża sobie las, rozdroże i prowadzące w gęstwinę dukty, wyobraża sobie siebie samego, stojącego tamże – zaczyna grać określoną rolę. Wkracza w świat przygody.

Gry „solo" mają jednak dwie zasadnicze wady. Po pierwsze, wykluczają zabawę grupową, towarzyską, czyli wspólną. Po drugie, wnet okazuje się, że chociaż gry „solo" pozwalają wczuć się w rolę, to nie pozwalają swobodnie jej grać. Dajmy na to, gracz w roli bohaterskiego Conana poszedł drogą na prawo, zajrzał pod owe 48 i tam przeczytał, że drogę zagradza mu ogromny troll, wywijający maczugą w wybitnie złych zamiarach. Książka-scenariusz daje graczowi do wyboru: „Uciekasz, patrz 36. Stajesz do walki – patrz 8". A gracz, kreujący rolę, ma ochotę na zrobienie czegoś zupełnie innego. Chciałby, przykładowo, spróbować dogadać się z trollem, namówić go, by dalej powędrowali we dwójkę. Lub uważa, że najlepszym rozwiązaniem jest paść na ziemię i udawać martwego, licząc, że troll, jak znany niedźwiedź-Litwin, „miąs nieświeżych nie je". A tu brak odpowiedniego numeru do patrzenia, bo nie sposób przewidzieć wszystkich możliwych reakcji gracza, nie sposób ponumerować wszystkich wersji jego zachowań.

Istnieją gry, eliminujące te niedogodności. Graczy może być wielu, a ich decyzje co do postępowania kreowanych przez nich postaci nie są skrępowane niczym, nie są ograniczone do żadnych „numerków". Z punktu widzenia graczy, są to gry bez reguł, bez prawideł i instrukcji, z którymi trzeba się godzinami zapoznawać. Mogą od razu, z miejsca, stać się „herosami w świecie fantazji", mogą wyruszyć z naszego przykładowego rozdroża którąkolwiek z dróg, ba, mogą nie korzystać z żadnej drogi i pójść na przełaj przez las. Mogą zawrócić do miasteczka i wziąć udział w zawodach łuczniczych, albo zgłosić swoje kandydatury w wyborach na wójta. Mogą zrobić, co zechcą.

Fanowie gier fantasy wiedzą oczywiście, o czym mowa – o grach fabularnych, *role playing games*, w których jeden z graczy bierze na siebie rolę Mistrza Gry – „boga" fantastycznej krainy. W naszym przykładzie, to od Mistrza właśnie, a nie z książki, gracze usłyszą opis leśnego rozdroża. Mistrzowi zakomunikują, którędy chcą podążyć i co uczynić. I, jak powiedziano, nikt i nic nie może pohamować swobody ich wyboru ani Mistrz, ani scenariusz gry. W grach fabularnych z udziałem Mistrza Gry gracze w znacznym stopniu tworzą sami scenariusz, na podstawie którego gra się odbywa.

Kłopot i szkopuł polega na tym, że Mistrz Gry, w odróżnieniu od graczy, musi znać reguły zabawy oraz pewne kierujące grą prawidła i zasady. W najpopularniejszym chyba systemie gier role playing, *Dungeons and Dragons*, czy w jego bardziej zaawansowanej mutacji, *Advanced Dungeons and Dragons*, zasady takie i „pomoce naukowe" dla Mistrza są trudno dostępne i na nasze warunki niebywale drogie. Mało tego, nawet gdy się takie „pomoce" zdobędzie, to korzystanie z nich, będące niekończącym się sprawdzianem przerażająco wielkiej ilości tabel, jest tak skomplikowane i czasochłonne, że nie nudzi jedynie prawdziwych fanatyków tej gry – których, nawiasem mówiąc, są rzesze. System ten, przy swoich komplikacjach, jest bardzo precyzyjny, spójny, bogato ilustrujący fantastyczne krainy w najdrobniejszych szczegółach.

Istnieją i systemy dziecinnie wręcz proste, do których potrzeba jedynie dwóch kostek i świstka papieru – do takich należy system Steve Jacksona i Iana Livingstone. Ten, z kolei, jest zbyt uproszczony i mało „realistyczny", gra zbyt prędko przestaje być kolorową i ciekawą przygodą, a staje się turlaniem kostek po stole.

Proponujemy wyjście pośrednie, hybrydę tych dwóch systemów – grę nieskomplikowaną, nie wymagającą ani wsadu dewizowego, ani długich studiów nad materią, ale „uszczegółowioną" i „realistyczną" – o ile przygody w świecie magii, upiorów i smoków mogą być realistyczne.

Proponujemy zabawę we wspólne fantazjowanie, w coś w rodzaju grupowego tworzenia historii, bohaterami której będziecie wy sami. Jaka to będzie historia – ciekawa czy nudna, śmieszna czy upiorna, z tragicznym finałem czy happy endem – zależeć będzie wyłącznie od was, od graczy. Od waszej wyobraźni.

Czwartek, siedemnasta trzydzieści. Skończył się „Teleexpress". Za oknem dudni tramwaj, dwa piętra wyżej sąsiad boruje dziury pod boazerię. Ty i trójka twoich przyjaciół zasiadacie przy stole...

Dym, dym z wielkiego paleniska szczypie w oczy. Półmrok, rozświetlony skąpo oliwnymi kagankami. Piwo pieni się w glinianych kubkach. Dookoła szmer rozmów, karczma jest pełna. Przy stole obok krasnoludy, po ciężkim dniu w kopalni srebra, grają w kości. Ciepło. Zmęczenie.

- Nie śpij, Corwin - mówi Arebell, uderza w chropawy blat stołu rękojeścią sztyletu. Mówi do ciebie.

- Nie śpię - odpowiadasz. - Zamyśliłem się.

- Nie zamyślaj się.

- To on - mówi nagle Brant. - Przyszedł. Hola, panie Gilrael! Tutaj!

Gilrael jest elfem, lub półkrwi elfem - zdradzają to szlachetne rysy twarzy, wykrój oczu, ich połyskliwa czerń. Na szyi ma łańcuch, złoty. Oceniasz, że ten łańcuch wart jest co najmniej dwa konie.

- Podejmujecie się? - pyta krótko, bez wstępów.

- Tak - odpowiadasz, nie patrząc mu w oczy.

- Zaraz - mówi Arebell, wciąż bawiąc się sztyletem. Głowę ma pochyloną, długi lok jej jasnych włosów muska pianę na kubku piwa. - Nie tak szybko, panie Gilrael. Chcecie, żebyśmy uwolnili waszą córkę, porwaną przez czarownika. I za to dostaniemy półtora tysiąca sztuk złota.

- Tak jest - mówi spokojnie elf.

- Potrzebny nam będzie ekwipunek - mówi Brant - i nowa broń...

- Czekaj - przerywa Arebell. - Panie Gilrael, dlaczego właśnie my?

- Też się zastanawiam - mówi dumnie Gilrael, w jego czarnych oczach miga cień pogardy. Czujesz jego wzrok na swoim trzydniowym zaroście, na brudnych butach i poszarpanym kaftanie. Zaciskasz w pięść dłoń, biegnącą ku rękojeści miecza.

- Ha! - mówi Brant, bardzo głośno. I on, jak się zdaje, poczuł na sobie wzrok elfa. - Dlaczego my, pytasz, Arebell? Widziałaś tę mieścinę? To zadupie? Tutejsi nadają się tylko do gnoju, do grzebania w ziemi! Do okradania kurników!

Arebell odrzuca głowę w tył, wybucha śmiechem. W karczmie robi się przerażająco cicho. Gilrael siedzi spokojnie. Ty też, chociaż widzisz, jak chudy oberwaniec przy kontuarze wyciąga nóż, a jego towarzysz, pękaty jak baryłka hobbit, podrzuca w dłoni okutą pałkę. Arebell też to widzi. Wstaje, chwyta wiszący na oparciu krzesła miecz w pochwie, z rozmachem ciska go na stół, patrzy na tamtych wyzywająco, pochylona, spięta, jak żbik sprężona do ataku.

- Dość - mówi Gilrael. - Nie musicie udowadniać swojej sprawności, wszczynając bijatykę. Widać po was, coście za jedni. Dlatego właśnie do was się zwróciłem.

- Słusznie - mówisz. - Do właściwych ludzi zwróciliście się, panie Gilrael. Jak się nazywa czarownik?

- Kurruk.

- Nie słyszałem. Skąd pewność, że córka jeszcze żyje?

- Była... Jest urodziwa. Ale jeśli... Jeśli nie żyje... - Gilrael ma twarz spokojną, ale w jego głosie okrucieństwo dzwoni jak okruchy lodu. - Za głowę Kurruka ta sama cena.

- Gdzie jest jego kryjówka? Jak się tam dostać?

- Pod górą Hornaq jest podobno zasypana, starożytna nekropolia. Krasnoludy dokopały się do niej, szukając srebra. Wejście jest na zachodnim zboczu góry, przez szyb opuszczonej kopalni. Więcej nie wiem.

- Niewiele wiecie - mówisz i gestem uciszasz Arebell, krzywiącą usta w złym uśmiechu - Nikt tam nie chodził? Nekropolie bywają pełne skarbów. Nikt się nie polaszczył? Nawet krasnoludy?

- Kilku - mówi Gilrael.

- A wrócił któryś?

Elf milczy. Arebell chichocze.

- Dosyć, Corwin - mówi i woła - Gospodarzu! Trzy... Nie, cztery piwa! Wypijemy na ugodę, mości Gilrael. Uwolnimy waszą córkę, nawet wbrew jej woli, czego nie można wykluczyć, jeśli czarownik jest bogaty. A jego głowę dorzucimy za darmo, utniemy ją dla czystej przyjemności!

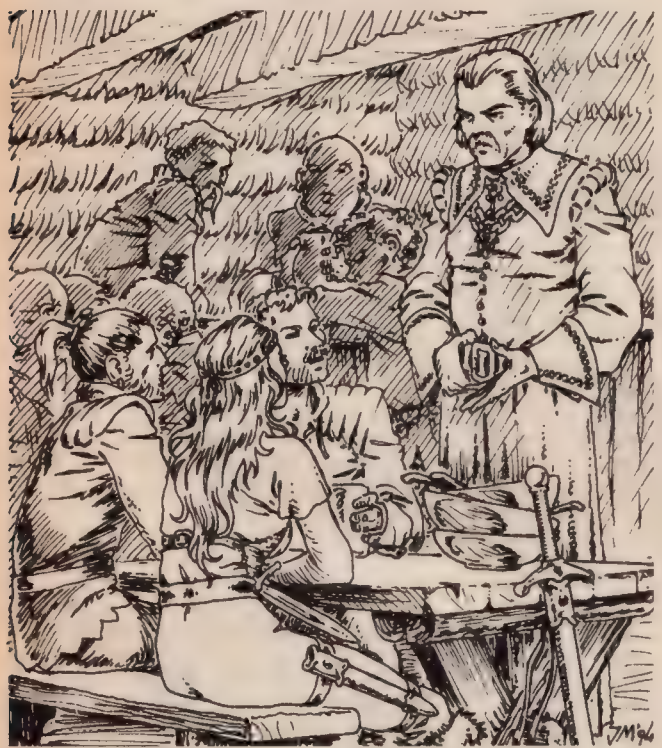
- Przypominam o ekwipunku - mówi Brant. - Chwilowo cierpimy na brak gotówki.

- Zostaniecie wyposażeni. W ramach zaliczki.

Zamyślasz się. Lochy... Nekropolia. Dlaczego na brodatych twarzach przysłuchujących się krasnoludów maluje się przerażenie? Dlaczego karczmarzowi, podającemu piwo, trzęsą się ręce? Kurruk. Czy „kurr", w języku goblinów, nie oznacza „śmierć"?

Kaganki mrugają, kopcą, znaczą ściany i powałę fantastycznymi cieniami. Ciepło. Zmęczenie.

- Nie śpij, Corwin - mówi Arebell.



Za oknem dudni przejeżdżający tramwaj, komuś znowu włączył się autoalarm...

I co? Wyobraźnia pracuje? Czujesz na grzbiecie sztywny, skórzany kubrak, na biodrach ucisk pasa, ciężar miecza? Widzisz jasne loki Arebell, jej złe, zmrużone, zielone oczy? Czujesz w nozdrzach smród kopcących kaganków, w ustach cierpki smak jęczmiennego piwa? Co czeka Corwina – czyli ciebie – w mrocznych korytarzach starej kopalni?

To właśnie jest gra, do której zapraszamy. Gra wyobraźni. Zaczniecie „wczuwać się" w role, które przyjdzie wam grać. Wiecie już, że celem wyprawy będzie odszukanie w labiryntach nekropolii kryjówki czarownika Kurruka i uwolnienie porwanej przez niego córki Gilraela, bogatego kupca. Jutro, gdy tylko się rozwidni...

Jak powiedziano wcześniej, niepotrzebna wam będzie znajomość żadnych prawideł ani reguł, rządzących samą grą. Musicie jednak poznać pewne prawidła, jakie pozwolą na określenie podstawowych cech waszych bohaterów i na funkcjonowanie tych cech podczas gry. Cechy te określicie sami:

Sam nadasz swojemu bohaterowi imię – nom de guerre. Pamiętaj, jesteś w fantastycznych krainach, w świecie magii, takim, jak *Śródziemie* Tolkiena, *Ziemiomorze* Ursuli Le Guinn, *Starsze Wyspy* Jacka Vance czy *Amber* Zelaznego. Imię, jakie nadasz bohaterowi będzie dla współpartnerów w grze pierwszym dowodem, że nadajesz się do wspólnej zabawy. Żadne „fantastyczne" imię nie przychodzi ci do głowy? Trudno, niech będzie Frodo, Ged, czy nawet Conan. Czy jak w naszym przykładzie – Corwin. Ale jeśli ochrzcisz swego bohatera „Kapusta", „Doktor Storssmayer" lub „Telefax", zepsujesz zabawę sobie i innym.

Podstawowymi cechami twego bohatera, zwanego Corwinem, są:

Kondycja – oznaczać będzie stan „psychofizyczny" bohatera, jego energię, zdrowie, wytrzymałość, siłę charakteru, determinację, wolę przeżycia. Rzuć dwiema sześciościennymi kostkami, do wyniku dodaj 12. Co otrzymałeś? 21? Nieźle. Jak się domyślasz, maksymalna Kondycja wynosiłaby 24, minimalna – 14. Kondycja Corwina to jego życie. W czasie gry ulegać będzie zmianom – zmniejszać ją będą odniesione rany i kontuzje, wyczerpanie, głód. Zwiększać – leki i magiczne eliksiry, spożywane posiłki, odpoczynki. Kondycja nigdy nie może przekroczyć poziomu wyjściowego – tego, jaki został wylosowany. Jeśli natomiast spadnie do zera lub poniżej – Corwin nie żyje, a ty zakończyłeś grę.

Siła – rzuć jedną kostką i dodaj 6 do wyniku. 11? Bardzo dobrze. Corwin jest silnym mężczyzną, może zaufać swoim mięśniom, gdy przyjdzie do czynności wybitnie siłowych.

Zręczność – cecha ta określa zwinność, skoczność, zmysł równowagi, refleks, zdolność do delikatnych operacji manualnych, ale również bystrość wzroku i zdolność postrzegania, czuły słuch itp. Ile wypadło z rzutu jedną kostką plus 6? 8? Nie najlepiej. Corwin musi uważać, gdy przyjdzie mu wspinać się po linie czy balansować na wąskim mostku nad przepaścią.

Inteligencja – to umiejętność analizy, wyciągania wniosków. Inteligentny bohater zna historię swojego świata, zwyczaje różnych nacji i ras, języki i narzecza, obyczaje zwierząt i potworów. Umie negocjować i paktować, gdy potrzeba – sprytnie kłamać. Im wyższa Inteligencja, tym większa odporność na szok, obłęd, paraliżujący strach, panikę. Co przyniósł Corwinowi rzut jedną kostką plus 6? 9? Średnio.

Wprawa w walce, w skrócie **Walka**, określa sprawność bohatera w walce wręcz, w posługiwaniu się orężem. Ponieważ na zdolności bohatera w tej mierze zasadniczy wpływ ma jego siła fizyczna i zwinność, poziom cechy Walka jest średnią Siły i Zręczności, zaokrągloną w górę. Jeśli wynik wynosi 10-11, zwiększa się go o 1 dodatkowy punkt. Jeśli wynosi 12 – o 2 dodatkowe punkty. A zatem, cecha Walka Corwina wynosić będzie 11+8=19, średnia 10, plus 1 dodatkowy punkt – razem 11.

W dalszej kolejności, Corwina należy wyposażyć w ekwipunek, niezbędny na czas wyprawy. Zdarzyć się może, że scenariusz gry zakładał będzie „start" z konkretnym, z góry ustalonym wyposażeniem, a nawet – bez żadnego wyposażenia, broni czy grosza przy duszy. Najczęściej jednak zakłada się, że każdy, wędrujący przez krainy fantazji, posiada:

Broń. Trudno sobie wyobrazić, aby rycerz fortuny, poszukiwacz przygód, wyruszał na wyprawę bez oręża. Bronią wszechstronną, popularną, ogólnie dostępną i nieskomplikowaną w obsłudze jest miecz. Bohater musi strzec swego miecza jak oka w głowie – niewyobrażalne jest używanie wyostrzonej klingi do wyważania drzwi z zawiasów, otwierania zamczystych skrzyń, kopania dołów czy sprawiedliwego dzielenia zdobytych sztab złota. Ten, kto o tym zapomni i narazi broń na zniszczenie, ryzykuje życiem. Miecz, jeśli ugodzi przeciwnika, zadaje mu ranę 1-6, oznaczającą utratę tylu punktów Kondycji, ile wykaże rzut jedną kostką sześciościenną.

Oprócz miecza, przydatny będzie sztylet lub nóż, zarówno jako narzędzie jak i „rezerwa" na wypadek utraty miecza. Sztylet może zadać przeciwnikowi „ranę" równą 1 punktowi Kondycji.

W dalszej części instruktarzu szczegółowego poznacie sposoby wykorzystania innych rodzajów broni, w tym także broni dalekosiężnej, jak również tarczy, zbroi itp.

Latarnia, nieodzowna w lochach i podziemiach, gdzie ciemno, choć oko wykol. Latarnia jest praktyczniejsza od pochodni – bardziej poręczna, a gdy trzeba, można ją szybko zgasić. Maczany w oliwie knot daje światło w promieniu 10 m, oliwy starcza na około 5 godzin.

Worek i sakiewka. Aby nie musieć z żalem pozostawiać za sobą złota, klejnotów, pożytecznych przedmiotów, bohater nosi u pasa sakiewkę, a na plecach worek, tak zwany „rukzak". Pamiętajcie, że pojemność obu jest ograniczona, a gra ma wiernie symulować „rzeczywistość". Nie próbujcie wmówić waszemu Mistrzowi Gry, że pakujecie do worka znaleziony fortepian lub szczerozłoty posąg demona naturalnej wielkości, ściągnięty z ołtarza w świątyni.

Prowianty. Głód i pragnienie będą ograniczać waszą Kondycję, w krańcowym przypadku brak jedzenia i wody może kosztować życie. Rozsądny poszukiwacz przygód nie zapomina o żelaznych racjach żywności i pełnej manierce.

Inne. Koniec instruktrażu i podpowiadania, drodzy gracze, ruszcie z posad waszą imaginację. Co jeszcze może być potrzebne Corwinowi w podziemiach? Krzesiwo? Lina? Grabie? Grzebień? Klepsydra? Fujarka? Gra – powtarzam do znudzenia – naśladuje „realną" sytuację

w najdrobniejszych szczegółach. Kto nie ma krzesiwa – nie zapali latarni i będzie szedł po omacku.

Ustaliwszy imię, cechy podstawowe i ekwipunek bohatera, gracz sporządza mu „kartę ewidencyjną". Dla Corwina będzie ona miała postać następującą:

Corwin
K21 **S**11 **Z**8 **I**9 **W**11
Zmiany:
Broń: miecz (1-6), sztylet (1)
Ekwipunek: latarnia, manierka (pełna)
Worek: 2 żelazne racje, pojemnik z oliwą do latarni
Sakiewka: krzesiwo, 10 szt. złota

Na takiej „karcie" będziecie w czasie gry odnotowywać zmiany Kondycji lub innych cech bohatera, napełniać zdobyczami jego sakiewkę i worek, zaznaczać wymianę lub utratę broni i ekwipunku.

Przygotowania bohaterów do wyruszenia na wyprawę ogłaszam za zakończone. Znając znaczenie swych podstawowych cech i rolę ekwipunku, możecie zaczynać. Od tej chwili wasza imaginacja bez ustanku musi być gotowa do odpowiedzi na pytanie *„Co mój bohater robi w danej sytuacji?"*

Pytanie to stawiał będzie w czasie gry wasz Mistrz. A gdy usłyszy, co wasz bohater robi, powie mu, jakie skutki pociągnęły za sobą owe czynności. W jaki sposób Mistrz ustali owe skutki? Prześledzimy to na przykładach – poobserwujemy Mistrza w działaniu.

Gra role playing, fabularna, nie może odbywać się bez Mistrza Gry. Rolę tę bierze na siebie jeden z graczy. A nie jest to rola łatwa.

Pierwszym i najważniejszym przykazaniem każdego Mistrza Gry jest nie zapominać, że gra fabularna nie jest grą w ścisłym tego słowa znaczeniu. Nie jest to *Chińczyk* czy *Monopoly*, czy nawet gra „strategiczna", gdzie gracze zawzięcie konkurują między sobą. W role playing gracze ze sobą współpracują. Nie jest to również walka graczy z Mistrzem i odwrotnie. W grze fabularnej Mistrz Gry bierze na siebie rolę Losu – który może być zarówno zły, jak i dobry, może się uśmiechnąć, może dopiec do żywego. Może posadzić na wozie lub położyć pod wozem.

Podstawą i bazą gry, materiałem przeznaczonym wyłącznie dla oczu Mistrza, jest scenariusz. Zawiera on opis fantastycznego świata i terenu, na którym mają rozgrywać się przygody, wylicza i umiejscawia potwory oraz zdarzenia, wytycza drogę, daje wskazówki. Scenariusz otwiera wstęp – wprowadzenie do gry. Mamy to już za sobą – w naszym przykładzie Mistrz, wcielając się w elfa Gilraela, postawił przed bohaterami zadanie, cel, który mają osiągnąć, wskazał drogę. A co najważniejsze – stworzył atmosferę, pomógł graczom przemienić się w fantastycznych herosów i wojowników, ułatwił „przeniknięcie" do fantastycznego świata przygody.

Rozpoczyna się właściwa gra. Arebell, Brant i Corwin (A, B, C) opuszczają miasteczko o wschodzie słońca, zmierzając ku starej krasnoludzkiej kopalni.

Mistrz Gry zasiada za stołem na tyle daleko od graczy, by nie mogli widzieć jego map, scenariusza i notatek (pomocny bywa ekran z tektury), zapoznaje się dokładnie z „numerem 1" – pierwszą „przygodą" ze scenariusza. Opis brzmi:

Teren starej, nieczynnej kopalni pod górskim zboczem. Kilka rozwalonych szop, resztki ogrodzenia. W ziemi szyb, nad nim zniszczony kołowrót.

Komentarz dla MG:

Wewnątrz szybu są drabiny, wiodące 30 m w dół, na dno. Drabiny są przegniłe. Pierwszy ze schodzących załamie szczeble na głębokości 10 m. O tym, czy zdoła utrzymać się na drabinie, zadecyduje test na Zręczność. Obrażenia przy upadku – 1k6+2.

Przestudiowawszy opis, MG odczytuje graczom pierwszą jego część, druga, oznaczona „dla MG" przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrza. I teraz pada sakramentalne pytanie:

MG: *Co robicie?*
C: *Zaglądam do szybu. Co tam widzę?*
MG: *Drewnianą drabinkę, przymocowaną do ściany sztolni. Widać ją do około 15 metrów, potem ciemność.*
B: *Co robimy?*
A: *Nie przyszliśmy na majówkę. Schodzimy.*
C: *Zaraz, zaraz. Jak wygląda drabina? Zastanawiam się, czy utrzyma wagę człowieka?*

(MG dyskretnie, za ekranem z tektury, rzuca dwiema kostkami. Wypada 8. Inteligencja Corwina wynosi 9).

MG: *Drabina wygląda dość solidnie, ale musi być równie stara, jak kołowrót nad sztolnią, a ten jest przegniły. Jest ryzyko, że się załamie.*

Komentarz:

Był to przykład zastosowania przez MG testu – podstawowego elementu mechaniki gry. Słowo „zastanawiam się", użyte przez Corwina, MG uznał za „czynność", której powodzenie lub niepowodzenie należało sprawdzić losowo, bazując na odpowiedniej cesze bohatera, w tym przypadku Inteligencji. Test przeprowadza się, rzucając dwie kostki (2k6) i porównując wynik z poziomem odpowiedniej cechy. Rzut wyższy niż poziom cechy oznacza przedsięwzięcie nieudane, niższy lub równy – udane. W naszym przykładzie, gdyby MG wyrzucił 10 lub więcej oczek, Corwin usłyszałby tylko: *„Drabina wygląda solidnie"*. Ale ponieważ zdał test, ma prawo dowiedzieć się nie tylko tego, co widać, ale i tego, czego można się domyśleć. Zauważmy też, że scenariusz nie przewidywał takiego testu – Corwin zadziałał w sposób nieprzewidziany w scenariuszu.

Gra toczy się dalej:

A: *Co z tobą, Corwin? Ryzyka się boisz? Ryzyko zacznie się na dole. Jeśli się boisz, odsuń się. Ja zejdę jako pierwsza.*
B: *Uważaj, Arebell. Słyszałaś, że dna sztolni nie widać. Może być kawał drogi do spadania i nie będzie co zbierać. Po co niemądrze ryzykować? Ja mam 50 metrów liny. Użyjmy jej jako ubezpieczenia.*
C: *To jest pomysł. Opasuję się liną i schodzę, a wy solidnie trzymajcie, jakby co.*

Komentarz:

W scenariuszu, jak pamiętamy, nie było ani słowa o zastosowaniu liny jako ubezpieczenia. A zatem scenariusz musi zostać zmieniony. MG wie, że bohater ubezpieczony liną nie spadnie, gdy załamią się szczeble – zawiśnie na linie, trzymanej przez towarzyszy. Testowanie jego Zręczności, nakazywane scenariuszem, jest niecelowe.

MG: *Schodzisz, Corwin. na głębokości około 10 metrów szczeble z trzaskiem łamią się pod tobą!.*
C: *Trzymać tam!*
A i B: *Trzymamy!*
MG: *Wisisz na linie, kołyszesz się, ale po chwili wymacujesz nogami następne szczeble, po czym bez dalszych kłopotów schodzisz na dno sztolni.*
C: *I co tu jest?*
MG: *Ciemność.*
C: *Ha! Zapalam swoją latarnię.*
MG: *Teraz widzisz ostemplowany okrąglakami chodnik, wiodący na północ, w kierunku góry Hornaq.*

Komentarz:

Określenie „północ" odnosi się do kierunku na mapie, która jest załączona do scenariusza, jest jego nieodłącznym elementem. Ma, jak każda mapa, strony świata i skalę. Gracze – zapewne wpadną na to sami – będą sporządzać sobie własną mapę w miarę postępującej eksploracji terenu.

C: *Hej, wy tam, na górze! Zasnęliście?*
A: *Nie wrzeszcz, Corwin. Schodzę, Brant mnie ubezpiecza.*
MG: *Jesteś na dole, Arebell.*
B: *Teraz ja. Przywiązuję linę do kołowrotu, solidnie i mocno. Schodzę, ubezpieczając się jak taternik.*
MG: (nie komplikuje) *Jesteś na dole. Wszyscy troje jesteście na dole.*
A: *Zapalamy nasze latarnie i w drogę, bo córka elfa zbytnio przyzwyczai się do czarownika. Ruszamy kopalnianym chodnikiem.*

MG: *W jakim szyku?*
C: *Gęsiego, ja przodem, za mną Arebell, a Brant jako ariergarda.*
Komentarz:

MG zawsze musi wiedzieć, w jakim szyku podąża drużyna, kto idzie pierwszy, kto ostatni. Pierwszy ma największe szanse nadepnąć na jadowitego węża czy narazić się na strzałę z zasadzki. Ostatni może być obiektem ataku ze strony potwora tropiącego drużynę.

MG: *Chodnik prowadzi około 50 metrów na północ, po czym dochodzicie do skrzyżowania w kształcie litery „T" – chodnik rozwidla się na wschód i zachód.*
A: *Ha! Którędy teraz?*
C: *Nic nie słychać? Nic nie widać?*
MG: *Na ile pozwala widzieć światło waszych latarni, nic, normalny chodnik kopalni. Nic nie słychać, ot, woda kapie ze ścian.*
C: *Dobrze. Na zachód, zatem. Ktoś ma inne propozycje?*
B: *Nie. Zachód.*
MG: *Korytarz co około 10 metrów ma po obu stronach boczne odnogi, ale widzicie, że wszystkie kończą się ślepo. To górnicze przodki. Po około 100 metrach chodnik pod kątem prostym skręca na północ.*
A: *Słuchajcie. Po pierwsze, Brant, rysuj mapę. Nie możemy tak bezmyślnie łazić, bo zabłądzimy. Po drugie – od tej chwili idziemy cichutko, ostrożnie, nadstawiamy uszu. To nie piknik, przypominam wam.*
C: *Słusznie, Arebell. Ja, pierwszy w szyku, osłaniam opończą swoją latarnię, by za daleko nie świecić. Jesteśmy na terenie wroga.*
Komentarz:

Zgodnie z przewidywaniami, bohaterowie wpadli na to, by rysować własną mapę. MG notuje sobie, że rysuje ją Brant – i on ma ją przy sobie. Jeśli Branta połknie smok lub pochłonie skalna rozpadlina, MG odbierze graczom ich mapę – to nic, że leży ona na stole – w „rzeczywistości" przepadła wraz z Brantem!

MG: *Chodnik biegnie prosto przez około 30 m i kończy się ogromną dziurą o poszarpanych krawędziach, ziejącą w podłożu.*
B: *Czy za dziurą chodnik biegnie dalej?*
MG: *Nie. Kończy się ślepo, litą stałą.*
A: *Świecę do dziury latarnią. Co tam jest?*
MG: *Dziura jest głęboka, jej dno, zasłane rumowiskiem i połamanymi stemplami, jest ledwo widoczne. Ściany są strome, ale nierówne, liczne głazy dadzą nogom i rękom oparcie przy schodzeniu.*
C: *To jest właściwa droga. Tutaj krasnoludom zarwał się chodnik. Elf mówił, że przypadkowo dokopały się do nekropolii. Dawaj swoją linę, Brant, znowu się ubezpieczymy.*
MG: *Brant nie ma liny. Lina wisi w bieda-szybie, przywiązana do kołowrotu.*
B: *Nieprawda! Odwiązałem ją po zejściu!*
MG: *Nie będę powtarzał. Nie macie już liny.*
Komentarz:

MG pilnuje realizmu gry! Schodząc, Brant „solidnie i mocno" przywiązał linę do kołowrotu. Jest oczywiste, że nie mógł jej odwiązać, będąc na dole. Tego typu decyzje MG są ostateczne, nieodwołalnie i nie podlegają dyskusjom.

A: *Z liną, bez liny, co za różnica. Schodź, Corwin.*
Schodzę. Ale coś mi mówi, że różnica jest.

Część opisu tego miejsca, przeznaczona wyłącznie dla MG brzmi: „Zejście po ścianie obrywu wymaga testu na Zręczność, modyfikator +2. Upadek oznacza 1k6 obrażeń."

MG: *Corwin, rzuć dwie kostki.*
C: *Siedem oczek.* (oraz modyfikator 2 daje 9, Zręczność Corwina – 8. Test jest nieudany.)
MG: *Obsuwasz się, tracisz oparcie, spadasz z rumorem, tłukąc się boleśnie. Tracisz* (rzuca 1k6) *cztery punkty Kondycji.*
Komentarz:

Był to kolejny przykład testowania, czyli sposobu ustalenia powodzenia lub niepowodzenia podejmowanych przez graczy czynności. Testowana była Zręczność – bo ta cecha decyduje o predyspozycjach do łażenia po pionowych ścianach. Test był tym razem utrudniony – scenariusz nakazywał zastosowanie modyfikatora, o który należało zwiększyć wynik rzutu dwiema kostkami. Schodzenie po stromych urwiskach jest trudne! Warto też zwrócić uwagę, że test był przeprowadzony w sposób jawny dla graczy – niebezpieczeństwo zejścia i związek tej czynności ze Zręcznością jest oczywisty i nie ma celu, by go skrywać.

A: *No, teraz schodzę ja. Mnie musi się udać, mam wysoką Zręczność. Wyrzuciłam... dwie szóstki, 12!!!*
MG: *Spadasz z łoskotem, aż ziemia jęczy. Tracisz* (rzut 1k6) *pięć punktów. Zapisz to na swojej karcie.*
A: *5 punktów?! Który z was, chciałabym wiedzieć, zrezygnował z dodatkowej liny?*
B: *Ty sama. Mówiłaś, że wtedy w nasze worki wejdzie więcej złota.*
A: *Nie gadaj tyle, tylko schodź.*
C: *Poczekaj, Arebell, staniemy w dole i będziemy go łapać, jeśli spadnie.*
A: *Spadnie, to potłucze i siebie i nas.*
C: *Chodź, Arebell, nie marudź. Złaź, Brant, my stoimy na dole.*
Komentarz:

Tego znowu nie przewidział scenariusz! Ale zadeklarowana przez graczy czynność musi być sprawdzona. MG decyduje: jeśli Brant spadnie, „złapanie" go w dole przez kolegów wymagało będzie od tych ostatnich testu na Siłę, mod. +1 – bo nie tak łatwo złapać lecącego z wysokości. Jeśli test będzie udany, wówczas wszyscy – i spadający i ubezpieczający go – odniosą po 1-3 punkty obrażeń.

Schodzący Brant wyrzuca 10, mod. +1 = 11, jego Zręczność – 10.

MG: *Brant, kamień usuwa ci się spod nóg, spadasz!*
(Siła Corwina – 11, Siła Arebell – 8, razem 19, średnia, zaokrąglana zawsze w górę – 10. Rzut 2k6 daje 9, test udany)
MG: *...spadasz uprost w ramiona Arebell i Corwina. Od impetu siadacie na ziemi, ale nikt nie odnosi obrażeń.*
B: *Dobra nasza!*
A: *Dobra twoja, Nas nikt nie łapał.*
Komentarz:

Corwin i Arebell „łapali" Branta wspólnie – test był zatem przeprowadzony do średniej Siły działających jednocześnie bohaterów. Gdyby był nieudany, MG ustaliłby obrażenia 1-3 za pomocą k6: 1, 2 przyjmując za 1; 3, 4 za 2; 5, 6 za 3.

C: *Dobra, wszyscy jesteśmy na dole. To znaczy, gdzie?*
MG: *Na dnie dużej jaskini, zasłanej gruzem i drewnem. Prowadzą stąd cztery wyjścia – na cztery strony świata. Dwa z nich, wschodnie i północne, to wykute w kamieniu regularne portale. Na zachód i południe wiodą naturalne jaskinie.*
A: *Ha! Cztery możliwości. Nie, w zasadzie dwie – moim zdaniem, trzeba trzymać się przejść sztucznie wykutych, omijając naturalne jaskinie.*
C: *Słuszna uwaga. Ja też tak sądzę. Chodźmy portalem północnym.*
MG przegląda odpowiedni fragment scenariusza i trafia na opis korytarza południowego, tego, którym bohaterowie nie chcą iść:
„Ma tu swoje legowisko ogromny jaszczur, który zaatakuje każdego intruza, wchodzącego do jaskini.
Jaszczur K10 W8 A3 (1-6)
Jaszczur jest głodny. Jest 50% szans, że wyjdzie ze swego legowiska i zaatakuje wcześniej."
Komentarz:

Scenariusz mówi, że jaszczur może zachować się dwojako – albo będzie siedział w legowisku i napadnie tylko na tych, którzy wkroczą na jego teren, albo pospieszy z atakiem, napadnie na drużynę w jaskini z czterema wyjściami, nawet jeśli nie wejdą w południowy korytarz. Jest to następny rodzaj mechaniki gry, który poznajemy – ustalenie prawdopodobieństwa zdarzenia. Scenariusz podaje je – 50%, fifty-fifty. Zadecyduje zatem rzut 1k6 – 1, 2, 3 oznaczało będzie, że jaszczur pozostanie w jamie, 4, 5, 6 – że wylezie z niej i zaatakuje. Ten rodzaj „wyboru" nie może się dokonać w drodze testowania – na zachowanie się jaszczura żadna z cech bohaterów nie ma przecież wpływu. Rzut 1k6 daje 5.

MG: *Z południowego korytarza dobiega was nagle złowrogi syk. Widzicie ogromnego jaszczura, który wypełza stamtąd, szczerząc ostre kły. Gad sunie prosto na was!*
C: *Za broń!*
Komentarz:

Za moment dojdzie do walki, do starcia, do orężnej rozprawy. Walki z potworami bohaterowie będą w podziemiach staczać bardzo często, a więc mechanika rozstrzygania walk i bitew musi być przez Mistrza opanowana dokładnie.

Jaszczur jest ograniczony w swoich atrybutach – ma ich tylko trzy: Kondycję i Walkę, oznaczające dokładnie to samo, co u bohaterów, oraz zupełnie nową cechę: Zdolność Ataku, w skrócie **Atak (A)**, która określa z iloma przeciwnikami jednocześnie może walczyć potwór. Jaszczur, jak wynika z jego Ataku, może walczyć jednocześnie z trzema.

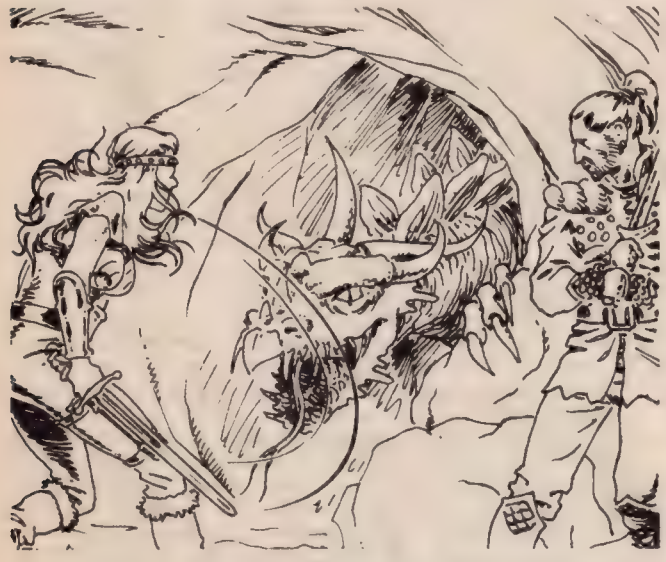
Podane w „charakterystyce" jaszczura (1-6) oznacza, że przegrane z nim starcie kosztować będzie bohatera od 1 do 6 punktów Kondycji. Ciosy, jakie jaszczur wymierza kłami, szponami i ogonem, są równie niebezpieczne, jak ciosy miecza.

MG: *Jaszczur rzuca się na was, musicie się bronić! Ustalcie wasze Wartości Bojowe – niechaj każdy rzuci dwie kostki i doda do wyniku swój poziom cechy Walka.*
Mistrz sam ustala Wartość Bojową (WB) jaszczura – rzut 2k6 daje 10, cecha Walka 8, razem 18.
A: *Ja mam 21!*
B: *18!*
C: *17!*
MG: *Arebell, cięłaś jaszczura przez potworny łeb* (rzuca 1k6 otrzymując 5) *poważnie go raniąc. Brant, odbiłeś ostrzem miecza zagrażające ci szpony, ale i sam nie wyrządziłeś gadowi krzywdy. Corwin, oberwałeś, jaszczur smagnął cię ogonem, tracisz* (rzuca 1k6) *2 punkty Kondycji. Jaszczur znowu rzuca się na was!*

Komentarz:

Odbyło się pierwsze starcie. Porównanie wylosowanych WB dało następujące rezultaty – Arebell miała WB wyższą, niż jaszczur, zraniła go więc mieczem (1-6). Brant miał WB równą WB gada – a więc remis, wzajemne ciosy zostały sparowane. WB Corwina była niższa – a więc Corwin przegrał starcie i postradał odpowiednią ilość punktów Kondycji.

Zauważmy, że jaszczur, mając Atak 3, walczy jednocześnie z całą trójką, ale jego WB ustalana jest tylko raz i porównywany z WB wszystkich jego przeciwników w danym starciu.



Drugie starcie – tym razem WB jaszczura wynosi 16, Arebell 18, Branta 20, Corwina 19. Jaszczur, już w pierwszym starciu ograniczony w Kondycji do 10-5=5 punktów, obecnie traci 3+3+4 punkty – wylosowane kostką obrażenia od mieczów (1-6) sprowadzają jego Kondycję do poziomu poniżej zera.

MG: *Jaszczur pada, drga, nieruchomieje. Jest martwy.*

A: *Szybko poszło. Starajmy się więcej walczyć, a mniej spadać. Jak do tej pory, spadanie okazuje się groźniejsze dla naszego zdrowia.*

Komentarz:

Walka trwa tak długo, aż któraś ze stron „zginie", czyli jej Kondycja spadnie do zera lub poniżej, względnie do momentu, gdy jedna ze stron ucieknie lub podda się. W naszym przykładzie „kapitulacja" żadnej ze stron w grę nie wchodziła – jaszczur jest przecież dziką, bezmyślną bestią. Co do ewentualnej ucieczki jaszczura z pola walki – scenariusz nie przewidywał dla potwora takiego zachowania, a i MG uznał, że dziki, głodny i drapieżny stwór będzie raczej walczył do upadłego. A gdyby bohaterowie zechcieli „oderwać się od przeciwnika"? Mogli to uczynić, nie byli osaczeni, z jaskini są przecież jeszcze trzy wyjścia. Próbę taką MG uzależniłby od testu na Zręczność. Ucieczkę bohaterowie musieliby zadeklarować przed pierwszym starciem lub pomiędzy kolejnymi starciami, po ustaleniu skutków tych starć. W momencie, gdy WB zostały już wylosowane, jest za późno na cokolwiek – ciosy już zostały zadane, trzeba ustalić skutki.

Zauważmy, że gracze nie wiedzieli i nie powinni wiedzieć ile wynosiły Kondycja i Walka jaszczura, jaki był jego Atak i jakie potwór mógł zadawać obrażenia. Usłyszeli tylko ogólny opis. Po pierwszym starciu, bohaterowie wiedzieli, że Arebell „poważnie", na 5 pkt. zraniła jaszczura. Nie mogą jednak wiedzieć, ile punktów mu jeszcze pozostało.

A: *Zajrzyjmy do jaskini, z której jaszczur wyszedł. Może siedział na kupie złota?*

MG: *Korytarz prowadzi was do obszernej, ślepej kawerny. Leżą tu olbrzymie głazy, między nimi zaś kości, resztki oporządzenia, zardzewiała broń – niewątpliwie szczątki ofiar jaszczura.*

Komentarz dla MG:

Każdy, szperający wśród szczątków, rzuca raz 1k6 i znajduje:
1 – nic; **2** – sakiewkę, w niej 10 szt. złota; **3** – skórzaną torbę, w niej sznur pereł, wart 20 szt. złota; **4** – 1k6 + 5 szt. złota luzem; **5** – żelazny pierścień. Jest to pierścień czarodziejski. Przyłożony do każdego zamka (zamknięcia) powoduje jego natychmiastowe otwarcie; **6** – szperającego ukąsi skorpion – strata 2 pkt. Kondycji.
Jeśli wynik powtórzy się, bierze się następny w kolejności.

A: *Trzeba przeszukać to pobojowisko! Corwin, Brant, do roboty!*

Komentarz:

Mamy tu przykład innego rodzaju ustalania prawdopodobieństwa zdarzenia (znaleziska). Szukający, stosownie do wyrzuconej ilości oczek, „znajdzie" określoną w scenariuszu rzecz, przedmiot, skarb. Nie testuje się Zręczności bohaterów – scenariusz wymaga, by o znalezisku decydował los, szczęście. Losuje się tylko raz – inne, nie odnalezione przedmioty uważa się za ukryte tak dobrze, że bohaterowie nie będą mieli „szczęścia" ich odnaleźć.

MG: *Arebell* (1k6=5) *na palcu ręki szkieleta znalazłaś żelazny pierścień.*

A: *Żelazny? Nie złoty? Nie chcę go. Wyrzucam i szukam dalej.*

Komentarz:

Magiczny pierścień, zlekceważony, poleciał w kąt. Arebell prędko zadeklarowała „czynność" – wyrzuciła pierścień precz. Gdyby jednak powiedziała *„Ciekawe, do czego może mi się przydać taki pierścień?"*, MG mógłby przetestować jej Inteligencję i coś delikatnie podpowiedzieć. MG nigdy nie mógłby powiedzieć *„To jest pierścień magiczny, otwiera wszystkie zamki"*. Bohaterowie musieliby ustalić właściwości pierścienia drogą prób i błędów – być może, udałoby się im natrafić na czarodzieja, który mógłby rozpoznać moc i właściwości artefaktu.

MG: *Brant* (1k6=3), *znajdujesz skórzaną torbę, a w niej piękny sznur pereł.*

B: *To rozumiem. Biorę go razem z torbą, będę miał w co ładować skarby. A nie ma tu przypadkiem kawałka konopnej liny? Praktyka dowodzi, że bez liny jak bez ręki.*

Komentarz:

W scenariuszu nie ma słowa o linie. Ponieważ jednak jaszczur pożarł tu zapewne członków innej wyprawy, a lina mogła być „na wyposażeniu" któregoś z jej członków, MG zakłada, że znalezienie jej jest prawdopodobne – szansa, decyduje, wynosi 2 na sześć. Innymi słowy, jeśli k6 wyrzuci się 5 lub 6, Brant znajdzie linę. Wypada 3.

MG: *Nie, nie znajdujesz liny, Brant. Corwin, ty znajdujesz* (1k6=3, 3 już było, MG bierze więc 4) *rozsypane złote monety, jest ich łącznie* (1k6=5+5=10) *dziesięć. 10 szt. złota. I na tym koniec, niczego więcej nie udaje się wam znaleźć.*

A: *Jak będziemy dzielić skarby?*

C: *Może to mało oryginalne, ale proponuję sprawiedliwie.*

A: *Wy podzielcie się złotem, ja wezmę perły. Lubię klejnoty.*

C: *W porządku.*

MG: *Zapiszcie to na waszych kartach. Zaznaczcie, czy wkładacie skarby do sakiewek, czy do worków.*

A: *Zrobione. A teraz wracamy i idziemy przez północny portal.*

MG: *Korytarz za północnym portalem jest niewątpliwie sztucznego pochodzenia, podłoga i ściany są równo ociosane, gładkie. Po około 40 metrach widzicie ścianę z cegieł – korytarz kończy się ślepo.*

Komentarz dla MG:

W ślepej ścianie korytarza są sekretne drzwi – po pociągnięciu za ukryte w szparze między cegłami żelazne kółko cała ściana usunie się, odsłaniając przejście. Kółko jest trudne do wypatrzenia – test na Zręczność, mod. +2.

C: *Zamurowane, nie przejdziemy tędy.*

A: *Nie ma rady, wracamy. Spróbujmy drugi portal.*

B: *Zaraz. Podchodzę do ceglanej ściany i mocno popycham.*

MG: *Ściana ani drgnie.*

B: *Oglądam ścianę. Nie ma tu jakiegoś przejścia?*

MG: *Ściana jak ściana, nie zauważasz w niej niczego szczególnego.*

A: *Chodź, Brant, szkoda czasu.*

Komentarz:

Brant miał pecha, był za mało spostrzegawczy, by wykryć mechanizm ukrytego przejścia. Testując jego Zręczność, MG rzucał kostkami w sposób ukryty, niewidoczny dla graczy – inaczej domyśliliby się, że coś tam było do wykrycia.

C: *Idziemy do drugiego portalu, Mistrzu. Brant, oznaczyłeś go na mapie? W którym to kierunku?*

B: *Wschód.*

A: *Proponuję zmianę szyku. Niech na czele idzie ten, kto ma aktualnie najwyższą Kondycję, kto najmniej oberwał.*
(Gracze przestawiają szyk. Obecnie najwyższą Kondycję ma Brant, za nim idzie Arebell, Corwin zamyka pochód)

MG: *Korytarz za wschodnim portalem praktycznie nie różni się od korytarza północnego, również został sztucznie wykuty. Po około 50 metrach drogę zagradzają wam drewniane drzwi.*

B: *Drewniane, aha. Mają klamkę lub zamek?*

MG: *Nie.*

B: *Popycham je lekko.*

MG: *Nie ustępują.*

C: *Wyważmy je i koniec. Kto tu jest najsilniejszy?*

A: *Ty.*

C: *Dobra. Naszykujcie broń, gdyby wewnątrz ktoś czatował, to z miejsca go po łbie. Biorę mały rozpęd i walę w te drzwi barkiem. Rzucam dwie kostki, wyszło 9, a moja Siła wynosi 11.*

Komentarz:

Jak widzimy, gracze szybko opanowali mechanizm testowania i wyręczają MG w pracy. Jest to dopuszczalne. Oczywiście, test Corwina jest udany. Ale Corwin mógł się paskudnie pomylić! Tylko MG wie.

jakie naprawdę są te drzwi. Mogły tylko z pozoru być słabe, mógł być modyfikator do testu, a modyfikator zna wyłącznie MG, ze scenariusza. Za drzwiami mógł być mur, o który Corwin mógłby się zdrowo potłuc. Na szczęście, były to zwykłe drzwi.

MG: *Drzwi z trzaskiem ustępują, wylatują z zawiasów. Przed wami nieduża komnata, na ścianie północnej następne drzwi. W kącie komnaty stoi drewniana kukła, grubo ciosany, człekokształtny manekin.*

C: *Brant, idź pierwszy, i uważaj. Ta kukła mi się nie podoba.*

B: *Wchodzę. Ale w razie czego liczę, że nie zwiejecie, zostawiając mnie samego?*

A: *Chyba zgłupiałeś. Stanowimy drużynę, czy nie?*

B: *Wchodzę. Staram się dojść do północnych drzwi, trzymając się jak najdalej od tej kukły.*

MG: *Kukła porusza się! Unosi w górę sękate łapy i wielkie pięści. Wolno, niezgrabnie rusza ku tobie, Brant!*

B: *Arebell! Corwin!*

(Z opisu MG wie, że kukła to **Golem** K20 W6 A1 (1k6+1). Golem, wykonany z drewna, jest trudny do zranienia. Odnosi zawsze o połowę (zaokr. w górę) mniej obrażeń, niż wykaże kostka. Jest jednak wrażliwy na ogień – wysuszone drewno natychmiast zajmie się, potwór spłonie. Atakuje tylko tych, którzy chcą podejść do północnych drzwi, nie będzie ścigał ani atakował nikogo, kto opuści komnatę.)

Komentarz:

Golem ma Atak 1, może walczyć tylko z jednym przeciwnikiem na raz i tylko temu, z kim walczy może zadawać obrażenia. Ponieważ bohaterów jest troje, dwoje zawsze będzie walczyć „z pozycji niezagrożonej" – nie będąc sami narażeni na cios, mogą razić golema.

Pierwsze starcie. Obeznani już nieco z techniką rozstrzygania boju, bohaterowie wylosowali swoje WB: Arebell – 14, Brant – 19, Corwin – 14. Z kim walczy golem? Z Brantem, decyduje MG, bo Brant pierwszy wszedł do komnaty. WB golema – 9. Przegrał ze wszystkimi, odnosi obrażenia: 3 + 4 + 6 = 13, połowa = 7.

MG: *Widzicie, że wasze ciosy odnoszą niewielki skutek – z golema lecą drzazgi i szczapy, jednak go to nie powstrzymuje. Atakuje was znowu.*

Golem, z Kondycją ograniczoną do 13, losuje swoje WB w drugim starciu: 13. Teraz, decyduje MG, ten z kim golem walczy, będzie wybrany losowo: 1, 2 oznaczać będzie Arebell, 3, 4 – Branta, 5,6 – Corwina. Wypada 2. Bohaterowie: Arebell – 16, Brant – 19, Corwin – 12. Tylko Corwin ma WB niższą od golema – ale Corwin nie może być poszkodowany w tym starciu – golem walczy tylko z Arebell. Ale oprócz Arebell, obrażenia zadaje mu również Brant, mający wyższą od golem WB. Golem traci 6 + 6 =12, połowa 6 punktów Kondycji.

MG: *Kolejne szczapy lecą na ziemię, odrąbaliście też potworowi jedną łapę. Ale jemu to nie przeszkadza, atakuje was znowu!*

A: *Co za żywotne bydlę!*

Trzecie starcie. Atakowanym jest Corwin. WB golema – 14, MG obniża o 1 karny punkt, do 13. Golem odniósł już sporo obrażeń, a zupełnie nie zagroził przeciwnikom – sytuację tę należy zatem urealnić w grze – dlatego karny modyfikator. WB bohaterów: Arebell – 20, Brant – 21, Corwin – 22 (szczęśliwe rzuty!). Golem odnosi obrażenia od całej trójki – 6 + 4 +5 = 15, połowa 8. Jego Kondycja spada poniżej zera.

MG: *Golem zupełnie rozlatuje się pod waszymi ciosami. Pokonaliście go, sami nie będąc nawet draśnięci. Gratuluję.*

A: *Dziękujemy. Nie tracąc czasu, idziemy dalej. Drzwi mają klamkę?*

MG: *Mają.*

Komentarz dla MG:

Dotknięcie klamki, będącej czarodziejską pułapką, powoduje szok podobny do elektrycznego – 1k6 punktów utraty Kondycji. Taki sam skutek powoduje dotknięcie klamki przedmiotem metalowym, np. bronią. Wyważenie drzwi tak, aby klamki nie dotknąć, wymaga zdania zarówno testu na Siłę, jak i na Zręczność. Którykolwiek test nieudany oznacza obrażenia.

A: *Naciskam na klamkę.*

MG: *Niewiadoma siła poraża cię i ciska o ziemię, wijesz się z bólu. Tracisz – 4 punkty Kondycji.*

A: *Od głupiej klamki. Zabiłam dwa potwory, a zwala mnie z nóg zwykła klamka!*

C: *To pułapka. Trzeba się zastanowić, jak ją rozbroić...*

B: *Albo poszukać innej drogi.*

C: *Nie. I golem, i ta pułapka były przygotowane na nieproszonych gości. Nie zastawia się pułapek na drogach prowadzących donikąd. Musimy iść tędy. Ale jak?*

I bohaterska trójka podąży dalej, gdy rozbroi pułapkę i wyważy drzwi. W głąb mrocznych korytarzy, przez chwiejne mostki nad bezdennymi przepaściami. Przez ukryte przejścia i zapadnie, na dolne poziomy, gdzie czyhają potwory o wiele groźniejsze od tych, które już udało się im pokonać. Być może uda się drużynie zdobyć magiczne przedmioty, eliksiry i czarodziejską broń. Być może uda się im zdobyć i pozyskać sprzymierzeńców. I wtedy, w najdalszym zakątku labiryntu, odnajdą strzeżoną przez gobliny kryjówkę czarownika Kurruka i stoczą ostatnią, śmiertelną walkę. Potem, jako zwycięzcy, obładowani skarbami, prowadząc uwolnioną córkę elfa, powrócą na powierzchnię.

Koniec gry. Czy koniec zabawy? Otóż nie. Dobry scenariusz może być wykorzystywany wielokrotnie przez tę samą grupę graczy, w tych samych, co poprzednio, rolach – Arebell, Branta i Corwina. Wystarczy tylko drobna zmiana scenariusza, dla przykładu:

- Czarownik Kurruk miał drugi, lepiej zamaskowany skarbiec, którego nie odkryli, a o którym dowiedzą się od córki Gilraela.
- Inny mag zechce, by drużyna zaprowadziła go do nekropolii, chce bowiem, rozszyfrować tajemne napisy na sarkofagach. W rzeczywistości, napisy zawierają zaklęcia, wywołujące demony...
- Do podziemi zbiegł niebezpieczny przestępca, skrzyknął bandę orków i krasnoludów renegatów. Za jego głowę wyznaczono nagrodę...

Arebell, Brant i Corwin będą już jako tako znali labirynt. Nie szkodzi! „Ruchy tektoniczne" mogły przecież zawalić niektóre korytarze, a otworzyć inne. Nowe potwory mogły „zasiedlić" zakamarki i pomieszczenia. Korzystając z przetartych szlaków, do akcji mogła wkroczyć konkurencja, nie zawsze życzliwa. Krasnoludy mogły wznowić wydobycie srebra, i tak dalej. Po drobnych, kosmetycznych wręcz zmianach i poprawkach scenariusza, gra może toczyć się dalej.

A jeżeli Arebell, Brant i Corwin zginęli w lochach, jeśli nigdy nie wrócili na powierzchnię? Proszę bardzo – ci sami gracze mogą już na drugi dzień wcielić się w role Daelli, Erlenstra i Farlafa – stworzyć ekipę mścicieli. Graczom, rzecz jasna, nie wolno będzie skorzystać z mapy poprzedników. Nie przejmą się tym, sądząc, że pamiętają labirynt dokładnie. Za pomocą „kosmetyki" scenariusza, opisanej powyżej, Mistrz Gry prędko wyprowadzi ich z błędu. Na przykład, gracze będą pamiętali ile kłopotów sprawiły im niebezpieczne zejścia i zabiorą ze sobą całe naręcza sznurowych drabinek. A tu – niespodzianka! Do korytarzy przedostała się woda z podziemnego jeziora – lepiej by zrobili zabierając z sobą łódkę.

Oczywiście, kosmetyka scenariusza w przypadku kolejnej wyprawy „szlakiem zaginionych poprzedników" musi uwzględniać „sytuację realną", umożliwiającą podążanie tropem poprzedniej drużyny. Wyłamane drzwi nie „zrosną się" przecież. Tu i ówdzie na podłodze leżeć będą szczątki potworów, pokonanych przez poprzedników – a przy nich mogą czatować groźni padlinożercy! Stwory i stworzenia, z którymi poprzednia drużyna dogadała się czy wręcz zaprzyjaźniła, będą ich pamiętać i będą życzliwie nastawione do idących za nimi „przyjaciół". Potwory, których tamci okpili lub oszukali, mogą chcieć się odegrać.

Cały urok gier fabularnych polega na fakcie, że nawet bez istotnych zmian scenariusza nie da się dwukrotnie rozegrać gry tak samo – każda gra to nowa, niepowtarzalna przygoda.

Spróbujcie – przekonacie się sami.

PODRĘCZNIK MISTRZA GRY

Testowanie i ustalanie prawdopodobieństwa

Ci miłośnicy gier fabularnych, którzy od pewnego czasu czytają nasze pisemko, rozumieją już ogólne zasady zabawy – zwłaszcza zaś pewne techniki, stosowane przez Mistrza Gry. Wiedzą więc, że gra odbywa się „w wyobraźni i na kartce papieru"; wszystkie akcje, czynności, działania i przedsięwzięcia graczy w narzuconych scenariuszem sytuacjach odbywają się w imaginacji, a ich przejawem jest konkretna deklaracja, jaką gracze składają Mistrzowi Gry. Do niego zaś należy łączenie owych akcji w pewien łańcuch zdarzeń, w logiczny związek przyczynowo – skutkowy. Jak w każdej grze, rozwój wypadków uzależniony jest również od losu, od szczęścia. To, czym gra fabularna różni się od rozgrywanego na planszy *Chińczyka,* polega na „symulowaniu rzeczywistości", na uzależnieniu rozwoju wypadków zarówno od ślepego przypadku, jak również, nawet w głównej mierze, od założonych i przyjętych w rozgrywce „realiów".

Na przykład odbywający się w wyobraźni, zadeklarowany skok bohatera przez skalną rozpadlinę może się udać, ale też może skończyć się tragicznie. O tym, co się stanie, zadecyduje los, symulowany w grze przez rzut kostkami. Tyle, że bohater bardziej zręczny (czyli o wysokim poziomie cechy Zręczność) ma większe szanse niż mniej zręczny – zręcznemu „szczęście sprzyja" – margines jego ryzyka, prawdopodobieństwo pecha czy „złotego losu" jest bardzo małe lub prawie żadne.

O powodzeniu lub niepowodzeniu podejmowanej przez bohatera (gracza) akcji decyduje zatem los, ale także w mniejszym lub większym stopniu Mistrz Gry, pełniący w grze jak gdyby „obowiązki" losu. Głównym jego tutaj działaniem jest testowanie. Testowanie to najważniejsza i najczęściej stosowana procedura w pracy Mistrza Gry.

Wiemy już, że mechanika testowania polega na rzuceniu dwiema kostkami sześciościennymi i porównaniu wyniku z poziomem poddawanej testowi cechy bohatera. Wynik rzutu niższy od poziomu cechy (lub jej równy) oznacza przedsięwzięcie udane. Wynik wyższy niż poziom cechy – oznacza niepowodzenie.

O przeprowadzeniu testu zawsze decyduje Mistrz Gry – na podstawie zaleceń scenariusza lub z własnej inicjatywy, gdy czynności i akcje bohaterów wykraczają poza narzucone konwencją ramy. Sprawą graczy jest natomiast precyzyjne opisywanie i deklarowanie czynności, jakie odgrywany przez nich bohater wykonuje lub zamierza wykonać.

Niezmiernie ważne dla gry jest dokładne określanie przez graczy czynności swoich bohaterów np: *„Idziemy północnym korytarzem.", „Dobijamy się do bramy.", „Zaglądam pod kanapę."* itd.

Mistrz, chociaż bez przerwy wysłuchuje oświadczeń graczy, kierowanych do siebie, do konkretnej, siedzącej przy tym samym stole osoby, nie jest dla graczy partnerem do rozmowy ani dyskusji. Musi ignorować pytania typu: *„Czy w tych drzwiach jest pułapka?", „Ta woda pewnie jest zatruta, prawda?", „Którędy mamy teraz pójść?".*

Podobne pytania nie są deklaracją czynności, nie mogą tedy być przyczynkiem do zastosowania testu. Aby Mistrz mógł na nie odpowiedzieć, musiałyby być sformułowane inaczej – tak, by wyraźnie sugerowały podejmowanie działań, a więc: *„Czy w tych drzwiach nie widzę niczego podejrzanego?"* (czynność: obserwacja drzwi, podstawa do testu na Zręczność), *„Czy ta woda nie ma podejrzanego zapachu?"* (czynność: „organoleptyczne" badanie wody), *„Który z tych korytarzy wygląda na bardziej uczęszczany?"* (czynność: poszukiwanie śladów) itp.

Niekiedy Mistrz może zażądać od graczy bardziej precyzyjnego określenia sposobu wykonywania danej czynności lub inicjowania akcji. Gracze bardzo prędko przyzwyczajają się do używania określeń „zbiorowych". O ile można to akceptować przy oświadczeniach w rodzaju np: *„Ruszamy północnym korytarzem.",* to przy anonsowaniu takich jak: *„Naciskamy na klamkę.", „Zaglądamy przez dziurkę od klucza."* czy *„Wkładamy palec do szpary w ścianie.",* Mistrz musi zażądać określenia, kto konkretnie naciska, zagląda czy wkłada.

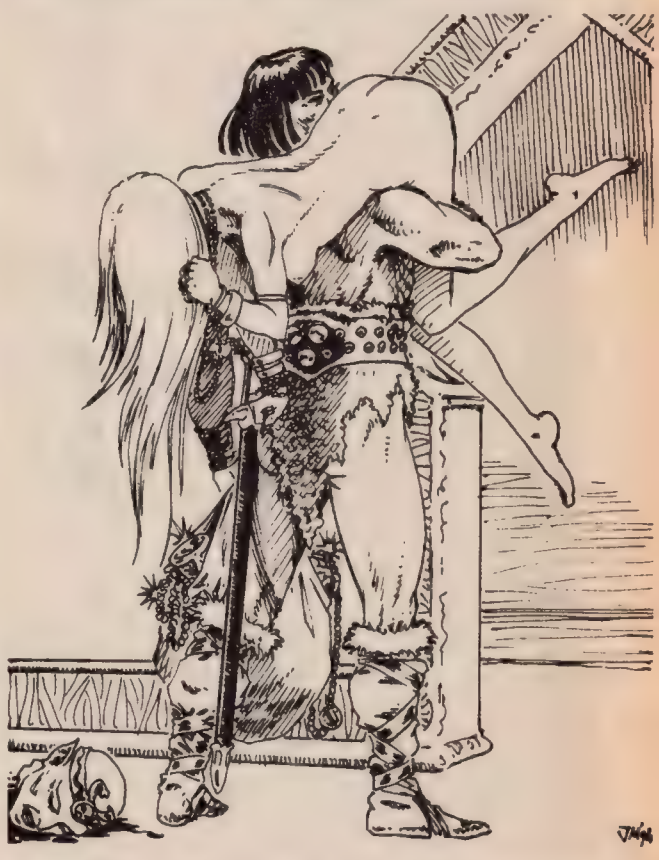
Żądając takich wyjaśnień, MG nie może nic sugerować. Jeżeli gracz deklaruje: *„Naciskam klamkę",* a w klamce jest ukryty zatruty kolec, Mistrz nie może pytać *„Jak naciskasz? Ręką?"* Jest przecież oczywiste, że klamkę naciska się ręką, a nie nogą, zadkiem lub czubkiem głowy. Po tak postawionym pytaniu każdy bohater odskoczy od drzwi jak oparzony i natychmiast „poprawi się" oświadczając, że naciskał klingą miecza.

Testowanie jest to porównywanie wyniku rzutu kostek z poziomem jednej z cech bohatera. Kiedy i której?

1. Siła

Tutaj mało jest wątpliwości i nieporozumień. Czynności typowo siłowe (wyważanie drzwi, podnoszenie ciężarów, łamanie krat i podków) dają się łatwo „zaklasyfikować", określenie rodzaju przeprowadzanego testu nie stanowi żadnego problemu. Zauważmy jednak, że Siła jest również testowana wtedy, gdy decydującym czynnikiem jest waga bohatera (np. chodzenie po cienkim lodzie), gdyż zakłada się, że im bohater silniejszy, tym większa masa jego ciała. Można też testować Siłę, testując cechy od niej zależne, a więc odporność na choroby, jady, trucizny, wycieńczenie itp. – bowiem silniejszy bohater jest zarazem zdrowszy i bardziej wytrzymały.

Niektóre czynności czy zdarzenia mogą budzić wątpliwości – jaki przeprowadzić rodzaj testu, co jest bardziej decydujące: Siła czy Zręczność, np. pływanie albo wspinaczka po linie. Jeśli scenariusz o tym



nie wspomina, a Mistrz nie może się zdecydować, winien wówczas testować cechę o wyższym poziomie.

2. Zręczność

Ta cecha, dla odmiany, obejmuje tak bogaty zestaw „przyrodzonych darów" ciała bohatera, że bezwzględnie awansuje na pierwsze miejsce pod względem ilości testów w grze. Gibkość ciała, refleks, zmysł równowagi, zręczne dłonie i palce, skoczność, szybkobieżność, umiejętność wspinaczki i błyskawicznych uników. Strzelanie z łuku i miotanie pocisków. Podchody „na paluszkach" i krycie się w zaroślach. Tropienie śladów. Bystry wzrok, słuch, węch, smak, dotyk. I wiele, wiele innych przymiotów.

W testowaniu Zręczności ogromną rolę odgrywają tzw. modyfikatory. Będą to bowiem zarówno czynności wymagające małpich akrobacji i „cudów zręczności", jak i zwykłe, codzienne zajęcia. Może się okazać, że standardowe modyfikatory (1-5) będą niewystarczające. Trzeba będzie rozgraniczać działania, które udają się wyłącznie sprawnym akrobatom, „ludziom-muchom" od takich, które nie udają się tylko absolutnym pechowcom czy łamagom; wtedy zastosować trzeba modyfikatory ułatwiające. Trzeba będzie testować Zręczność bohaterów także w sytuacjach, kiedy prawdopodobieństwo wyczynu jest bardzo nikłe, wówczas nieodzowna okaże się kombinacja „szansy procentowej" z poziomem cechy Zręczność. Na przykład uznaje się, że jest tylko

5% szans na powodzenie jakiejś czynności lub zdarzenia i zakłada jednocześnie, że dla zręcznych (Zręczność=10-11) możliwość owa wynosi 10%, zaś dla najzręczniejszych (12) – 15%.

Albo też szansa na powodzenie wyjątkowo trudnej czynności wynosi 10% i mają ją tylko ci, którzy „zdadzą" test na Zręczność. Niezręczni, którzy nie zdali testu, pozbawieni są możliwości wykonania dodatkowego rzutu procentowego, a tym samym jakichkolwiek szans na zakończenie testowanej akcji sukcesem.

3. Inteligencja

Najczęściej testuje się tę cechę przy czynnościach wymagających wiedzy (w naszej grze jest to celowe uproszczenie; w *Advanced Dungeons and Dragons*, na przykład, bohaterowie mają zarówno „Inteligencję", jak i „Wiedzę"). Są to: znajomość obcych alfabetów i języków, zwyczajów, praw. Rozpoznawanie rzeczy cennych, jak kruszce, kosztowności, artefakty magiczne i rzeczy pożytecznych, jak eliksiry, lekarstwa, zioła. Testuje się tu również zdolność do demaskowania prób oszustwa czy kłamstwa i podstępu ze strony potworów i wrogów. I odwrotnie – skuteczność własnych podstępów i „kłamstewek". Umiejętność negocjacji, wyłgiwania się, przekonywania, namawiania „do grzechu"; uwodzenie płci przeciwnej i odporność na damskie (męskie) uroki.

Udany test na Inteligencję może ustrzec bohatera przed nakazaną scenariuszem paniczną ucieczką na widok strasznego potwora, przed utratą punktów Wartości Bojowej, wywołaną paraliżującym strachem lub przed magicznym czy naturalnym obłędem. W grze zaawansowanej Inteligencja testowana jest również w celu ustalenia odporności czy imunitetu na pewne rodzaje magii i iluzji.

Wreszcie, testowanie Inteligencji Mistrz może też traktować jako „hamulec" dla wyjątkowo głupich posunięć graczy, zwłaszcza przed ulubionymi, niestety, przez niektórych graczy akcjami, noszącymi charakter bezprawny i kryminalny. Jeżeli, na przykład, pierwszą czynnością, jaką bohater deklaruje po przybyciu do miasteczka, jest podpalenie ratusza, Mistrz testuje jego Inteligencję, a po zdanym teście informuje: *„Nie. Tego nie robisz. Jesteś na to za mądry, wiesz, jakie mogą być skutki"*. Jest to jeden z niewielu przypadków ingerowania Mistrza w swobodę postępowania graczy.

Testowanie za pomocą dwóch kostek daje w grze możliwości ustalenia skutków każdego absolutnie posunięcia, czynności czy akcji: od próby rozpalenia ogniska za pomocą dwóch patyków poczynając, na próbie uwiedzenia córki burmistrza kończąc. Jako zasadę Mistrz musi przyjąć, że każdą czynność można wykonać, każda może się udać. Testuje się zawsze, a o większym czy mniejszym stopniu prawdopodobieństwa decyduje narzucany modyfikator.

Sposoby testowania

1. Testowanie jednorazowe jednej cechy

Stosowane najczęściej przy czynnościach prostych i jednorazowych. Bohater, rozpędziwszy się, uderza barkiem w zamknięte drzwi. Scenariusz nic nie mówi o tym, że drzwi są „supermocne", również logika i zdrowy rozsądek nie upoważniają do takiego wniosku. A zatem jest to typowy test na Siłę. Jeżeli wynik rzutu dwu kostek jest niższy od poziomu cechy Siła bohatera lub mu równy, to drzwi wylecą z zawiasów. Jeżeli wynik będzie wyższy, drzwi pozostaną spokojnie na swoim miejscu.

2. Testowanie wielokrotne

Bohater, pragnący zobaczyć okolicę, wdrapuje się na czubek wysokiego dębu. Wtedy przeprowadza się trzy kolejne testy na Zręczność; przy czym do drugiego i trzeciego testu wprowadza się modyfikator utrudniający – wiadomo bowiem, że im wyżej, tym trudniej, a gałązki cieńsze. Na czubek wdrapie się ten, kto zda wszystkie trzy testy. Którykolwiek z testów nieudanych oznacza upadek – z różnej wysokości. Znajdzie to wynik w zróżnicowanych, mniejszych lub większych obrażeniach, odniesionych wskutek tego upadku.

3. Testowanie kilku cech

Wicher dmie, sznurowy mostek nad przepaścią kołysze się jak szalony. Aby nie spaść, trzeba się mocno trzymać (test na Siłę) i mieć znakomite wyczucie równowagi (test na Zręczność). Jeżeli którykolwiek z testów jest nieudany...

4. Testowanie zbiorowe „średniej" cechy

Wejście do jaskini blokuje głaz. Scenariusz określa, że do jego odsunięcia potrzebna jest Siła minimum 40 i zdany test. Bohaterów jest czworo, ich łączna Siła wynosi 42 i biorą się za kamień wspólnie. Wynik rzutu dwiema kostkami (9) Mistrz porównuje ze średnią Siłą współdziałającej drużyny, zaokrągloną w górę – ta wynosi 11. Głaz odwalony, droga wolna.

5. Testowanie poziomu cechy

W zasadzie nie jest to w ogóle testowanie, nie używa się bowiem kostek. Zakłada się, że pewien graniczny poziom cechy niejako automatycznie gwarantuje powodzenie: „Aby zrozumieć znaczenie napisu na bramie, trzeba mieć Inteligencję nie niższą niż 11", „Dla uruchomienia kołowrotu potrzebna jest Siła nie mniejsza niż 35", „Unikną obrażeń jedynie ci, których Zręczność jest wyższa niż 10" itp.

Testowanie poziomu stosowane bywa przez Mistrza przy pilotowaniu dużych drużyn – pozwala na utrzymanie lepszego tempa gry.

Szczególne rodzaje testowania

1. Testowanie sekretne

Najczęściej, aby ułatwić sobie i tak już zawiłą buchalterię Mistrz, słysząc od gracza: *„Wyłamuję kratę z okną"* mówi: *„Rzuć, bratku, dwie kostki. Co tam wyszło? Sześć? A Siłę masz jaką? Osiem, tak? Dobrze! Krata leży na podłodze"*.

Nie zawsze tak będzie. Większość z testów Mistrz przeprowadza sam, w sposób ukryty, niewidoczny i niesłyszalny dla graczy. Gdyby po deklaracji: *„Opukuję podłogę komnaty."* gracz usłyszał stuk toczących się po stole kostek, a potem odpowiedź: *„Niczego nie znalazłeś."*, można spokojnie założyć, że cała drużyna natychmiast przystąpi do zrywania podłogi. Będzie podejrzewać, że są pod nią ukryte skarby, a kolega po prostu nie zdał testu na Zręczność.

W wielu sytuacjach gracze nie powinni nawet podejrzewać, że ich testowano. Sekretne są przy testowaniu również wszelkie modyfikatory, wie o nich tylko Mistrz. Nie mówi graczom: *„Do uważenia drzwi, które widzicie, potrzebne jest zdanie testu z modyfikatorem plus dwa."*, ale *„Drzwi wyglądają na dość solidne"*.

2. Testowanie fałszywe

W powyższym przykładzie na „skarby pod podłogą" równie niecelowe byłoby ujawnienie testu, jeśli pod podłogą jest skrytka, jak i wprowadzenie drużyny w błąd pozorowaniem testowania, jeśli skrytki nie ma. Test fałszywy, obliczony ewidentnie na wprowadzenie graczy w błąd ma fatalne dla gry skutki – zmniejsza bowiem zaufanie graczy do Mistrza, wiarę w jego obiektywizm. Gra nie może przerodzić się z „pozorowanej przygody" w walkę Mistrza z graczami na zasadzie „kto kogo?". Kiedy zatem wolno Mistrzowi przeprowadzić test „fałszywy"? Pozorować, że za ekranem z tektury „kości były rzucone"? Wtedy, gdy tego rodzaju chwyty podnoszą atrakcyjność gry, wzbogacają jej atmosferę. Jeżeli drużyna przechodzi na drugą stronę przepaści po mostku, który w myśl scenariusza jest solidny i trwały Mistrz może, za zasłoną z tektury, rzucić „fałszywie" kostkami. Niech gracze trochę spocą się ze strachu, a co ważniejsze, niech uświadomią sobie, że mogą być na ich drodze i inne, bardziej niebezpieczne przeszkody, na których trzeba uważać i pomyśleć o asekuracji. Jeśli po deklaracji: *„Ruszamy północnym korytarzem."* usłyszą grzechot kostek na blacie stołu, przypomni im to, że znajdują się w krainie pułapek i zasadzek, gdzie trzeba iść cicho, czujnie i uważnie patrzeć pod nogi..

3. Testowanie odwrotne

Bywa stosowane w scenariuszach jako swoiste urozmaicenie gry. Powodzenie jakiejś czynności, skutek pozytywny, wymaga nieudanego testu. Oto dwa przykłady, oba z konkretnych scenariuszy:

– bohaterowie wchodzą w posiadanie łuków wyrabianych przez Sidhe, maleńkie leśne elfy. Jest to broń niezawodna, niezwykle celna, ale jednocześnie tak delikatna w budowie, że każda próba napięcia takiego łuku wymaga nieudanego testu na Siłę. Jeśli test jest udany, łuk łamie się i jest bezużyteczny. Broń dla słabeuszy o delikatnych paluszkach!

– bohaterowie, których barka ugrzęzła w bagiennym trzcinowisku, zmuszeni są holować ją „po burłacku", po szyję w wodzie i śmierdzącym błocie, rojącym się od obrzydliwego robactwa i krwiożerczych pijawek. Do holowania potrzebna jest wspólna Siła, musi to robić prawie cała drużyna. Cóż, kiedy każdy, kto zda test na Inteligencję, nie jest w stanie znieść tej obrzydliwości – mdleje lub odmawia udziału w przedsięwzięciu – nie może holować barki. Los wyprawy w rękach silnych, ale indyferentnych ciołków!

4. Testowanie pozorne

Scenariusz może przewidywać zdobycie przez bohaterów jakiegoś cudownego, magicznego środka lub artefaktu, który czasowo lub permanentnie podwyższa poziom jednej lub kilku cech bohatera tak, że większość testów będzie zdanych niejako automatycznie. Mistrz nie powinien informować o tym gracza, lecz testować go pozornie i czekać, aż sam gracz połapie się w swoich nadludzkich zdolnościach i skojarzy je z posiadanym przedmiotem. To samo dotyczy wypadków, gdy poziom jednej lub kilku cech zostanie magicznie zmniejszony do poziomu tak niskiego, że zdanie testu będzie praktycznie niemożliwe.

5. Testowanie powtarzane

Bohater, poszukujący ukrytego przejścia, który nie zda testu na Zręczność, słyszy: *„Niczego nie znalazłeś."*, często odpowiada: *„Szukam dalej."*. Inny bohater, nie zdawszy testu na Siłę, odbija się jak piłka od wyważanych drzwi, wszelako deklaruje: *„Próbuję jeszcze raz."*. Bohater, który nie zdał testu na Inteligencję, nie jest w stanie zrozumieć treści hieroglifów na płycie grobowca, lecz ogłasza: *„Wysilam mózgownicę jeszcze raz i próbuję zrozumieć."*.

W podobnych sytuacjach Mistrz kieruje się przede wszystkim logiką, zdrowym rozsądkiem i prawdopodobieństwem sytuacyjnym. Co oznaczał test, jaką „czynność" symulował? W powyższych przykładach nic nie stoi na przeszkodzie, aby, odbiwszy się od mocnych drzwi, wstać i próbować wyważać je po raz kolejny. Tyle, że kolejna próba powinna być obciążona modyfikatorem utrudniającym (+1), co określać ma zmęczenie i wcześniejsze potłuczenie się wyważającego. To samo z ponownym testem na Zręczność bohatera, poszukującego sekretnych drzwi – może, rzecz jasna, szukać dalej. Takie poszukiwanie to sprawa szczęścia, które może „uśmiechnąć się" dopiero przy następnych próbach. Mistrz powinien jednak postąpić inaczej w podanym przypadku odczytywania hieroglifów. Test nieudany oznacza, że Inteligencja bohatera wyklucza zrozumienie napisu; dalsze testy są bezcelowe. Czasami, lecz rzadko, o możliwości ponowienia testów decyduje scenariusz. Częściej jednak musi decydować sam Mistrz.

Ustalanie prawdopodobieństwa zdarzenia

W grach fabularnych równie ważną jak testowanie i także często stosowaną czynnością Mistrza będzie ustalanie prawdopodobieństwa zaistnienia jakiegoś zdarzenia czy sytuacji. Będzie to miało miejsce wówczas, kiedy na tok wypadków żadna z cech bohaterów nie będzie miała wpływu, gdy decydować będzie wyłącznie los, czyli rzut kostkami. Jednak i w takim razie nie będzie to zwykłe rzucanie kostkami, do jakiego przyzwyczailiśmy się, powiedzmy, grając w *Chińczyka*. I tu los będzie ściśle powiązany z „logiką sytuacji", z „realiami" fantastycznego świata.

Scenariusz często nakazuje Mistrzowi poszukiwanie za pomocą rzutów kostkami zdarzeń, jakie mogą mieć miejsce. Z przytoczonego w pierwszym odcinku przykładu, z przygód Arebell, Branta i Corwina w lochach kopalni, pamiętacie zapewne jaszczura, który spałby spokojnie w legowisku, gdyby Mistrz wyrzucił kostką 1, 2 lub 3. Ale ponieważ Mistrz wylosował wynik z przedziału 4, 5, 6 – jaszczur obudził się i zaatakował drużynę. Pamiętacie też znaleziska w jamie potwora; odpowiedniej ilości wyrzuconych kostką oczek odpowiadało znalezienie jakiegoś przedmiotu wśród gruzów i szkieletów.

Ponieważ żaden scenariusz nie przewidzi wszystkich zachowań graczy, bardzo często Mistrz będzie musiał sam ustalić jak dalece prawdopodobny jest określony skutek ich akcji. Najprostszą metodą jest używanie kostki sześciościennej; zakłada się przy tym, że jest jedna szansa na sześć, trzy szanse na sześć, pięć szans na sześć itp.

Sposobem bardziej zaawansowanym, dającym większy rozkład prawdopodobieństwa jest używanie „szansy procentowej", posługując się przy tym kostkami dziesięciościennymi lub dwudziestościennymi. Dopóki nie staną się one w naszym kraju powszechnie dostępne, możemy je zastąpić odpowiednio ponumerowanymi „losami", wyciąganymi z kapelusza lub innego przystosowanego pojemnika. Zakłada się, że gdy jest 60% szans na powodzenie jakiegoś przedsięwzięcia lub zaistnienie jakiegoś zdarzenia, spośród „losów" ponumerowanych od „1" do „0" należy wyciągnąć 1, 2, 3, 4, 5 lub 6. Przy 95% szans można się, na przykład, umówić, że spośród karteczek ponumerowanych od „1" do „20" tylko wyciągnięcie „20" oznacza niepowodzenie.

A zatem wszystko bardzo proste. Trzeba ustalić „szansę" i rzucić kostką. Gdzie jednak miejsce na realia, na „logikę zdarzeń"?

Prześledźmy przykład tak banalny, że trudno o prostszy. Drużyna bohaterów wędruje miedzą wśród pól „malowanych zbożem rozmaitem". Zgodnie ze scenariuszem są tam wieśniacy, zajęci kośbą. Bohaterowie postanawiają spytać jednego z nich o drogę do najbliższej oberży. Scenariusz nic nie mówi o reakcji wieśniaka.

Co robi Mistrz?

1. Mistrz decyduje, że najbardziej prawdopodobną reakcją chłopa będzie wyciągnięcie ręki we właściwym kierunku i odpowiedź: *„Tamój!"*. Uważa się to za tak pewne i oczywiste, że nie przeprowadza się żadnego losowania. Już, już Mistrz ma zakomunikować to graczom, gdy nagle opadają go wątpliwości: czy to prawidłowe? Czy ma prawo arbitralnie decydować? Ale przecież, żeby gra była interesująca nie można rezygnować z żadnych iluzji, nawet tych najbardziej fantastycznych. Gra nie jest rozgrywką Mistrza z graczami, ale zmaganiami bohaterów z losem i ślepym trafem. Nie! Trzeba losować!
2. Mistrz zakłada zatem, że na *„Tamój!"* trzeba wyrzucić kostką 1-5, a „6" oznaczało będzie.. Właśnie, co? A choćby: *„Całujcie psa w nos, darmozjady, nie widzita, że tu żniwa?"* Jednak dlaczego tylko tak? Lepiej ułożyć sobie tabelkę:

Rzut kostką	Reakcja
1-2	negatywna
3-4	neutralna (*Tamój!*)
5-6	pozytywna

3. Zaraz, zaraz, myśli Mistrz. Co to jest „reakcja negatywna"? Czy chłop, tocząc pianę z pyska, rzuci się na bohaterów z kosą? A reakcja pozytywna? Czy kmiotek ma zawołać: „A na co wam oberża, chłopaki, chodźta do mojej chałupy, mam dwie córki, obie jak rzepy!" Jedno i drugie jest skrajnie nieprawdopodobne. Właśnie, skrajnie. Niech więc tabelka wygląda następująco:

Wynik rzutu dwiema kostkami (2k6)	Reakcja
66	skrajnie pozytywna, przyjazna
65-51	pozytywna
46-21	neutralna i obojętna
16-12	wroga i odpychająca
11	skrajnie wroga

Mistrz jest zachwycony swoją tabelką, ponieważ zapewnia wielce realistyczny rozkład prawdopodobieństwa. Przypuszczenie, że chłop to niepoprawny altruista jest równie nierzeczywiste jak to, że cierpi on na manię homicydalną. Co więcej, Mistrz zauważa, że tabelę będzie mógł wykorzystywać w innych sytuacjach, nawet w innych scenariuszach. Mistrz rzuca 2k6, wypada... 23. Tyle roboty, tyle kombinacji, a chłopina jednak wskaże na zachód i powie: *„Tamój!"*

W kalkulowaniu prawdopodobieństwa trzeba jednak wziąć pod uwagę właśnie ową „logikę sytuacyjną" i „realia", czyli, rzucając kostkami w celu ustalenia reakcji przykładowego chłopa, można by zastosować następujące modyfikatory:

a. Uzależnienie reakcji chłopa od testu na Inteligencję bohatera, zwracającego się z pytaniem. Test udany to +10 do wyniku 2k6, nieudany: -10;
b. Uzależnienie reakcji od sposobu, w jaki faktycznie się odezwano. „Hej, chamie!" niewątpliwie zasługuje na modyfikator -10;

c. Uzależnienie reakcji od potrzeb gry, od ogólnych założeń scenariusza. Z czym może wieśniak kojarzyć widok uzbrojonego oddziału? Czy weźmie bohaterów za bandytów, którzy, w myśl scenariusza, krążą po okolicy? Czy też będzie w nich upatrywał potencjalnych obrońców przed smokiem, który, zgodnie ze scenariuszem, jest gdzieś w okolicy i porwał już wszystkie dziewice z jego wsi;

d. Uzależnienie reakcji od innych okoliczności. Czy ekipa dopiero wyrusza „w bój" i jest jeszcze odziana czysto i z fasonem? Czy wraca z podziemi, jest brudna, zarośnięta i umazana krwią, a z łęków siodeł ukradzionych koni wiszą głowy orków? Czy w niedalekiej przeszłości bohaterom nie zdarzało się palić chłopskich sadyb i napastować młódek, o czym wieści mogły się rozejść po okolicy?

e. I inne. Inne. Inne.

Skomplikowane? Trudne? Warcaby też są trudne.

Powyższy przykład nie miał za zadanie przekonywać przyszłych mistrzów, by po deklaracji czynności ze strony graczy na pół godziny zagłębiali się w kalkulacje i wyliczanie. Nie miał też dowodzić, że takie kalkulacje trzeba pomijać i decydować arbitralnie, wedle własnego „widzimisię". Służył natomiast wskazaniu, jak zapewnić grze interesujący przebieg, jak łączyć poczucie szczęścia i ślepego losu z „realizmem sytuacyjnym", jak również zwróceniu uwagi, że niekiedy drobne, banalne wydarzenie może nagle pchnąć grę w nowe, atrakcyjne przygody i wydarzenia – w nową wersję scenariusza.

W ustalaniu prawdopodobieństwa sporo roboty bierze na siebie autor scenariusza. Ułatwia on Mistrzowi pracę, albowiem co pewien czas wplata do tekstu informacje w rodzaju: „Szansa na złowienie ryby w tej rzece jest minimalna (5%).", „Jest 30% szans, że grzebiącego wśród kamieni użądli skorpion.", „Troll jest bardzo agresywny, zawsze (100%) atakuje bez namysłu.", „Burmistrz zwykle (95%) bierze łapówki, ale nieczęsto (20%) robi to, za co łapówkę wziął.", „Kasztelan jest szarmancki, jeżeli w drużynie znajduje się kobieta, to jest 5 szans na 6, że będzie się starał przychylić jej nieba.", „Mieszkańcy miasteczka mają złe doświadczenia z poszukiwaczami przygód, najczęściej (4 szanse na 6) będą niechętni każdemu, kto otwarcie nosi broń.", „Wędrowanie nocą po osadzie to ryzyko (1k6): 1, 2, 3 – napadu opryszków, 4 – zostania oblanym z okna zawartością nocnika, 5 – zatrzymania aż do wyjaśnienia przez patrol straży, 6 – bez przygód".

W scenariuszach, w których pewne sytuacje będą miały charakter kluczowy lub powtarzający się, zamieszczane będą rozbudowane tabele, w których będzie można odszukać zaistniałe wydarzenie na podstawie modyfikowanego rzutu kostkami.

Żaden jednak, nawet najbardziej szczegółowy scenariusz nie uchroni MG przed koniecznością wytężania wyobraźni. Nie ma nic bardziej zabójczego dla gry niż sytuacja, w której bohaterowie oznajmiają: „Idziemy do burgrabiego, Corwin będzie prosił o rękę jego córki.", a Mistrz mówi: „Nie, nie możecie tego uczynić, bo w scenariuszu tego nie ma". Skutek gwarantowany – gracze nie przekonani do RPG nigdy już nie zasiądą do stołu, zaś ich miłośnicy poszukają sobie innego Mistrza.

Technika testowania i ustalania prawdopodobieństwa, wyposażenie Mistrza i graczy

1. Podstawowym, najpopularniejszym i najbardziej potrzebnym „instrumentem" przy testowaniu jest komplet dwóch kostek sześciościennych (k6). Dla Mistrza ułatwieniem jest sytuacja, gdy gracze posiadać będą „swój" komplet kostek.
2. Kostki k6 przydadzą się także w licznych przypadkach ustalania prawdopodobieństwa (np. „jedna szansa na sześć"). Za pomocą kostki sześciościennej określa się także rozkład prawdopodobieństwa „1-3", przyjmując, że rzut 1-2 oznacza „1", 3-4 – „2", a 5-6 – „3".
3. Zmniejszenie lub zwiększenie szansy będzie wielokrotnie wymagało użycia dwóch kostek k6 na raz, rozpisywania skutków na rzuty od 11 do 66 oczek. Należy wówczas pamiętać, że niemożliwe jest wyrzucenie jakiegokolwiek wyniku „z zerem" (20, 30, 40, 50 i 60). A zatem kombinacji jest 51. Kostki muszą mieć różne kolory, a to dla uniknięcia wątpliwości, czy wyrzucono „16" czy „61".
   Niekiedy scenariusz (lub Mistrz) zechce tak „bogato" rozłożyć prawdopodobieństwo, przewidzieć tyle ewentualności i wydarzeń, że będzie to wymagało użycia 3 kostek (wyniki od 111 do 666).
   Wreszcie k6 można ustalić prawdopodobieństwo procentowe – ale tylko w wypadku 50%-50%, pół na pół – 1, 2, 3 lub 4, 5, 6.
4. Prawdopodobieństwo „procentowe" wymaga użycia kostek dziesięciościennych (k10) lub dwudziestościennych (k20). Być może uda się zainteresowanym graczom przywieźć takowe z zagranicznego wojażu lub uprosić ciocię z Ameryki. Rzeczywiście musi to być USA lub inny kraj anglosaski, w innych rejonach świata trudno je bowiem zdobyć. Do tego czasu substytutem tych kostek będą karteczki, odpowiednio ponumerowane, losowane z pojemnika. Karteczki z numerami 1-0 pozwolą na ustalenie szansy z dokładnością do 10 procent. Jeśli jest 30 % szans na jakieś wydarzenie, to Mistrz wie, że wylosowanie „z kapelusza" numerków 1, 2 lub 3 oznacza powodzenie, numerek wyższy (w tym 0) – niepowodzenie. Numerki 1-0 (zero oznacza 10) niezbędne będą również do ustalania skutków użycia niektórych rodzajów broni – będzie o tym mowa w części instruktażu, poświęconej zasadom walki. Sporządzając „losy", nie zapomnijcie oznaczyć kropką numerów „6" i „9".
5. Losując dwukrotnie z pojemnika będącego substytutem k10 i nie zapominając o „zwróceniu do puli" wcześniej wylosowanego numerka, można ustalać szanse i prawdopodobieństwo w przedziale od 1 (wynik losowania „0" i „1") do 100 (wynik losowania „0" i „0").
6. W celu bardziej precyzyjnego ustalania szansy procentowej, z dokładnością do 5%, niezbędny będzie drugi pojemnik, zawierający losy z numerkami od „1" do „20". Jeśli, na przykład, szansa na jakieś wydarzenie wynosi 65%, to z pojemnika należy wylosować numerek „13" lub niższy. Jeżeli szansa wynosi 5%, trzeba wyciągnąć numerek „1" – każdy inny oznacza niepowodzenie.

Uwaga dla graczy, którzy będą chcieli „zaadoptować" do naszego systemu gry inne (*AD&D, Runequest, Warhammer*). W scenariuszach, przewidzianych do rozgrywania tymi systemami spotykamy określenia 1d4, 1d6, 1d10 itd. „D" jest skrótem „die" lub „dice" (kostka, kostki), a określenie liczbowe oznacza, ile kostka ma mieć pól i ile kostek trzeba rzucić. Gry innych systemów wymagają używania kostek 4-ściennych, 6-ściennych, 8-ściennych, 10-ściennych, 12-ściennych, 20-ściennych i stuściennych (procentowych). Wszystkie, z wyjątkiem k8 i k12 możemy zastąpić którymś ze wspomnianych wyżej sposobów.

Na koniec propozycja dla Mistrzów i graczy, dysponujących komputerem osobistym, uważających się za „małych, zdolnych programistów". Spróbujcie wprowadzić wszystkie kombinacje różnych kostek do „pamięci" i „randomizować wynik", gdy zajdzie potrzeba. Żyjemy w czasach „naciśnij ENTER". Czasy kartki, kostki i ołówka odchodzą w przeszłość – nawet w grach fantastycznych.

Zasady prowadzenia i rozstrzygania walk i starć

Walka, orężne starcie na śmierć i życie, to sól i pieprz gry fabularnej. Podejmując grę bohaterowie wkraczają do groźnej, pełnej niebezpieczeństw krainy, w której nie po to nosi się miecz, aby pas obciągał; dookoła roi się od złych, agresywnych potworów i niekiedy gorszych od nich ludzi. Cel, ku któremu w myśl scenariusza zmierza drużyna, z reguły zakłada użycie broni w dobrej sprawie. Dlatego też zasady i technika rozstrzygania walk muszą być przez Mistrza opanowane do perfekcji.

Przed opanowaniem owych zasad i techniki, Mistrz powinien poznać nieodzowne składniki pojęcia „walka" i w pewnym stopniu pozwolić poznać je graczom. Składniki te to:

Broń

Realistyczne rozstrzyganie walk musi uwzględniać fakt, iż różna broń powoduje różne obrażenia. Inne skutki ma uderzenie pięścią, inne cios halabardą, inne kopnięcie muła. Broń zatem, niezależnie czy będzie to „narzędzie" czy „naturalne uzbrojenie" (kły, pazury, rogi) podzielimy na :

TYP BRONI	TYPOWY PRZYKŁAD	OBRAŻENIA/PKT.
Lekka	nóż, pałka, bat, kastet	1
Średnia	kord, buzdygan, pałka okuta, nadziak, tarcza	1-3
Zwykła	miecz, topór, maczuga, włócznia	1-6
Ciężka	miecz dwuręczny, halabarda, gizarma, ciężki berdysz	1-10

Każdy bohater musi, rzecz jasna, wiedzieć jaką bronią dysponuje i co może nią uczynić przeciwnikowi. Przeciwnik zaś, czyli „potwór", zawsze będzie miał w scenariuszu przypisany odpowiedni rodzaj broni, którą zwykle nosi i którą się posługuje. Na przykład:

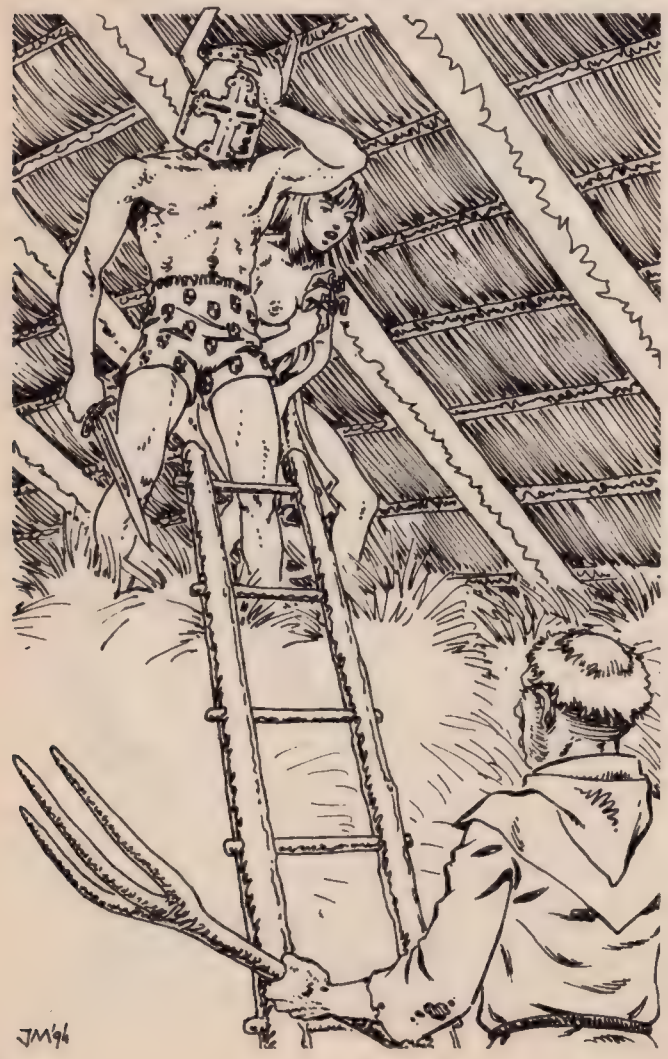
Ork (szabla) – ork posiada broń „zwykłą", odpowiednik miecza, a zatem może nią zadać przeciwnikowi ranę oznaczającą stratę 1-6 punktów Kondycji, w zależności od wyniku rzutu kostką sześciościenną;

Ork (szabla 1-3) – szabla orka, zapewne używana niezgodnie z instrukcją obsługi, jest tępa i poszczerbiona – może zadać ranę od 1 do 3 punktów;

Żbik (1-6) – kły i szpony żbika są równie niebezpieczne jak miecz, broń „zwykła";

Strażnik miejski (halabarda) – halabarda jest „ciężką", niebezpieczną bronią drzewcową, uderzenie nią powoduje utratę od 1 do 10 pkt. Kondycji. Brak kostki dziesięciościennej zmusi Mistrza do używania wyciąganych z pojemnika „losów" z numerami od 1 do 0;

Tygrys szablozęby (1-10) – groźne zwierzę, razi jak bronią „ciężką";



Smok (1k10+1k6) – straszliwe kły i szpony, groźny ogon smoka nie mają odpowiednika w „klasach" broni, zadają specjalne obrażenia, mogące mieć fatalne skutki.

Niekiedy wyszczególniona przy opisie potwora broń musi być przez Mistrza poddana „analizie na prawdopodobieństwo" i odpowiednio zinterpretowana, na przykład:

Babka-zielarka (żadnej) – oczywiste, babki nie chadzają z orężem;

Kowal (żadnej) – niby też oczywiste, kowal nie jest wojownikiem. Ale gdy bohaterowie, odmawiając zapłaty za podkucie konia, wygrażają mu orężem, może złapać za kowalski młot, który z pewnością ma pod ręką. Taki młot to broń „zwykła" (1-6);

Kowal (żadnej) – spór bohaterów z kowalem ma miejsce nie w kuźni, ale w gospodzie. Młota kowal raczej ze sobą nie wziął, ale kto mu zabroni grzmotnąć nachała kuflem piwa, krzesłem lub sękatą kowalską pięścią? Mistrz winien taką „broń" zinterpretować jako „lekką" (1 punkt).

Rycerz (kopia 1-10, miecz dwuręczny 1-10, mizerykordia) – ale rycerza zaskakuje się na sianie z dziewką z oberży. Ponad wszelką wątpliwość nie będzie miał wtedy kopii i miecza, co najwyżej mizerykordię.

Mistrz winien pamiętać, że zarówno bohater, jak i „potwór", walczący bez broni z uzbrojonym przeciwnikiem musi być ukarany znacznymi punktami karnymi (zmniejszającymi Wartość Bojową), tym większymi im lepiej przeciwnik jest „uzbrojony".

Uzbrojenie bohaterów i korzystanie z broni musi podlegać kontroli Mistrza Gry. Gracze często obwieszają swego bohatera całym arsenałem. Pomijając już fakt, jak wysoce nierealistyczny może być sam ciężar tego całego żelastwa, taszczonego z uporem przez bohatera, może on użyć jednorazowo tylko jednej broni. Broń „ciężka" jest bardzo nieporęczna w transporcie, a władać nią można tylko oburącz.

Jeżeli akcja rozgrywa się w podziemiach czy jaskiniach. Mistrz winien uznać korzystanie z broni ciężkiej za niemożliwe (np. co z niezbędną w podziemiach latarnią? w zębach!?).

Broń dalekosiężna

To szczególny oręż, za pomocą którego można razić z dystansu, samemu nie będąc zagrożonym. Do grupy tej należy zarówno broń przeznaczona wyłącznie do walki na odległość (łuk), jak i mogąca być zarazem dalekosiężną i ręczną (oszczep) lub dalekosiężną w krańcowej sytuacji (toporek, nóż, miecz) czy też całkiem improwizowana (kamień).

Broń dalekosiężną podzielimy zatem na grupy, stosownie do dystansu, zasięgu rażenia i skuteczności, czyli zdolności do redukowania Kondycji przeciwnika.

BROŃ	SKUTECZNY DYSTANS	OBRAŻENIA
Kusza (bełt)	60 m	1-6
Łuk długi (strzała)	80 m	1-6
Łuk krótki (strzała)	50 m	1-6
Oszczep (itp.)	25 m	1-6
Nóż	5 m	1
Inna broń	4 m	1-3
Pociski improwizowane	4 m	1

Używanie łuków i kusz, broni prawdziwie „dalekosiężnej" i niebezpiecznej, musi być poddawane przez Mistrza Gry „kontroli na realizm":

- łuki i kusze wymagają użycia obu rąk;
- strzały i bełty nosi się w kołczanie, w ilości około 20 szt. Strzały i bełty, a także same strzały o różnym przeznaczeniu – do łuków krótkich i długich, nie są zamienne!
- łuki i kusze mają swoją „dalekostrzelność". Wobec nagłego i bezpośredniego ataku z bliska są bezużyteczne;
- w podziemiach, gdzie latarnie rozjaśniają ciemność w promieniu około 10 m, łuki i kusze są mało przydatne. W innych warunkach Mistrz musi dokładnie orientować się w odległościach, dzielących strzelca od celu.

Zbroja

Zakłada się, że poszukiwacze przygód i skarbów nie wyruszają na wyprawy zakuci w stal. Noszą mocne, ochronne, ale raczej „cywilne" odzienie (skórzane kaftany, przeszywanice itp.). Mogą wszakże zdobyć, kupić lub znaleźć różne środki „ochrony osobistej". Nosząc je, są mniej podatni na wrogi oręż. Tę odporność uwzględnia się przy rozstrzyganiu walk, odejmując od Kondycji „chronionego" bohatera mniejszą liczbę punktów, niż wynikałoby to z rzutu kostką. Na przykład:

RODZAJ ZBROI	OBRAŻENIA (mniej o)
Tarcza, hełm, kirys, krótka kolczuga	1 (za każdy rodzaj)
Zbroja kolcza	2
Zbroja płytowa	3

Przykład:

Bohater w hełmie i kolczudze, z tarczą w lewej ręce, przegrywa starcie z przeciwnikiem uzbrojonym w miecz 1-6. Rzut kostką wskazuje na ranę, odejmującą 5 punktów Kondycji. Wynik zmniejsza się o 1 (tarcza) + 1 (hełm) + 1 (kolczuga), a zatem bohater traci tylko 2 punkty.

Przykład drugi:

Bohater w zbroi płytowej, dodatkowo używający tarczy, przegrywa starcie z gryfem (1-10). Rzut kostką określa obrażenia na 4 punkty, więc bohater wychodzi bez szwanku.

Jak wynika z powyższego, „zakutego w stal" bohatera będzie bardzo trudno zranić, mógłby się on czuć całkowicie bezpieczny i niezwyciężony. Mistrz nie powinien dopuszczać w grze do takiej sytuacji, wprowadzając elementy „realizmu":

- im lepsza zbroja, tym trudniejsza do zdobycia i bardzo droga;
- zdobyta zbroja musi pasować na bohatera – zarówno za mała, jak i za duża jest bezużyteczna. Mistrz musi skutecznie pohamować zapędy graczy, pragnących ustroić się hełmem olbrzyma czy też wdziać na się kolczugę maleńkiego hobbita;
- „opancerzenie" musi pociągać za sobą znaczne, karne modyfikatory do testów. W zbroi kiepsko się biega, skacze i balansuje na linie, nie sposób się w niej cicho podkradać, nie mówiąc o pływaniu.

Zbroję lub „naturalne opancerzenie" mogą posiadać także „potwory", będzie to uwzględniane przy ich „charakterystyce".

Niekiedy przedmioty magiczne (lub zaklęcia) funkcjonują analogicznie do zbroi – chronią przed utratą Kondycji, a nie mają negatywnych cech, takich jak np. waga. Są też zbroje (hełmy, tarcze) zaczarowane, chroniące lepiej niż zwykle. Będzie to uwzględniane w scenariuszach; określenie np. „tarcza +3", oznacza, że jest to tarcza czarodziejska, chroni przed utratą nie 1, ale 4 punktów.

„Potwór" czyli przeciwnik

„Potworem" nazywana jest każda postać, każde stworzenie, jakie scenariusz może w czasie gry postawić na drodze bohaterów. Każda taka postać może być adwersarzem w walce, a walka wywiązuje się zgodnie z przypisaną scenariuszem rolą potwora bądź też wskutek działań samych bohaterów. „Potworem" będzie więc smok, bazyliszek, upiór, ork czy goblin, ale i wilk, tygrys, rekin oraz pies łańcuchowy. Będzie nim człowiek – opryszek, pirat, raubritter, ale i królewna, burmistrz, strażnik miejski, drwal napotkany w lesie.

Każdy „potwór" będzie miał swą charakterystykę podstawową, zapisaną w scenariuszu, oraz miejsce i rolę, jaką scenariusz mu przypisuje. Będzie to, siłą rzeczy, krótki, syntetyczny opis, który musi być przez Mistrza przeanalizowany i zinterpretowany.

Oto odpowiedni fragment scenariusza:

„Na rozstaju dróg, ukryty w krzakach, czyha **Rozbójnik** K10 W6 A1 (maczuga 1-6) (10 szt. złota), który zwykł był rabować przechodniów".

Co Mistrz wie z tego opisu? Zabicie rozbójnika wymagać będzie zadania mu „ran" na sumę co najmniej 10 punktów. Podstawą do ustalenia jego Wartości Bojowej w starciu będzie 2k6+6. Rozbójnik może walczyć tylko z jednym przeciwnikiem na raz (A1); jeśli przeciwników będzie kilku, to wszyscy poza jednym walczyć będą bez ryzyka zranienia. W boju rozbójnik wymierza ciosy maczugą, mogącą pozbawić wroga od 1 do 6 punktów Kondycji. Wreszcie ma on przy sobie 10 złotych monet, które mogą być łupem jego pogromcy.

Tyle syntetycznych danych podstawowych. Czego jeszcze z tego opisu może dowiedzieć się Mistrz?

1. Rozbójnik „czyha w krzakach". Jest więc ukryty, wypatrzenie go będzie wymagać testu na Zręczność.
2. Rozbójnik nie „czyha" bez powodu – wyskakuje z krzaków znienacka i woła „Pieniądze albo życie!", lub, co bardziej prawdopodobne, grzmoci maczugą bez ostrzeżenia. Jeśli więc bohater nie zda ponownego testu na Zręczność, nie uniknie zdradzieckiego ciosu i do właściwej walki przystąpi już z Kondycją ograniczoną o 1-6 pkt.
3. Rozbójnik „czyha na przechodniów". Jeden samotny bohater może być uznany za przechodnia. Czy będzie „przechodniem" cała drużyna, uzbrojona po zęby, maszerująca dziarsko i dumnie? Wielce głupi musiałby być rozbójnik, gdyby na taki widok nie ukrył się jeszcze głębiej w krzakach, a wypatrzony przez nich nie zwiałby gdzie pieprz rośnie lub nie twierdził, że jest gajowym. Jeśli zaś „przez pomyłkę" wyskoczy z krzaków i zaraz w pierwszym starciu zdrowo oberwie, to z pewnością nie będzie się bił „do ostatniego tchu", bo albo da nogę, albo padnie na kolana, prosząc pardonu.

Jak widzimy, pozornie prościutki i lakoniczny opis potwora zawiera mnóstwo cennych informacji, na podstawie których Mistrz może pokierować jego zachowaniem w grze.

Opis potwora zawsze będzie krótki i nigdy nie ustrzeże Mistrza przed wysilaniem wyobraźni. Nie wolno dopuścić, by „potwory" „uogólniły się", stały się tylko kombinacją cyfr i liczb, a walka z nimi – dodawaniem i odejmowaniem. Każdy „potwór" jest jakąś indywidualnością, ma jakieś doświadczenie czy choćby instynkt. Wszelkie jego działania (generalizując) sprowadzać się będą jedynie do dwóch celów:

A. Zabić przeciwnika.

B. Samemu nie dać się zabić.

Wychodząc z tego założenia, potwory ze scenariuszy możemy podzielić na:

1. Potwory, dla których cel A jest celem jedynym. Do tej grupy należeć będą wszelkie „potwory bezmyślne" (rośliny, owady, skorupiaki, mięczaki, a także stworzenia „wyższe", ale na przykład bardzo głodne, samice broniące małych, smoki broniące skarbów, stworzenia „rozumne", pozostające pod „władzą" innych i uzależnione magicznie). Zachowanie takich potworów jest jednoznaczne – atak i walka na śmierć i życie. Nie uciekają one nigdy i nigdy nie dają pardonu.
2. Potwory, dla których oba cele (A i B) są jednakowo ważne. Należeć tu będą wszelkie agresywne, drapieżne zwierzęta „wyższe", a także „źli" ludzie i humanoidy. Generalizując, są to stworzenia o dostatecznej motywacji i środkach do realizacji celu A, lecz dostatecznie mądre, by myśleć o celu B. „Potwory" te atakują, gdy nie ma ryzyka. Gdy ryzyko jest – myślą jak je zmniejszyć, gdy to się nie udaje – rezygnują z ataku. W czasie walki, jeśli cel A okazuje się nie do osiągnięcia, kierują się celem B – zmykają. Rozbójnik z naszego przykładu jest typowym przedstawicielem tej grupy, chociaż oczywiście w jego przypadku cel A był raczej celem A1 (chodziło mu głównie o sakiewkę ofiary).
3. Potwory, dla których cel B jest celem dominującym. Będą to stworzenia groźne, ale nie agresywne, a także ludzie i humanoidy, pozbawione motywacji do osiągania celu A. „Potwór" taki nie atakuje pierwszy. Zaatakuje jednak, jeżeli zachowanie bohaterów zasugeruje motywację, wskazującą na cel A (zaczepka, rozwścieczenie, brak posłuchu, ignorowanie ostrzeżenia itp.). Potwór taki walczy i atakuje, gdy cel A staje się oczywistym i jedynym sposobem realizacji celu B („zabić, by nie dać się zabić").
4. Potwory, dla których cel B jest celem jedynym, ponieważ dla celu A nie mają ani motywacji, ani środków. Są to stworzenia bezbronne, mogące jedynie uciekać lub prosić o łaskę. Czasami – przyparte do muru – walczą na miarę swych skromnych sił.

Na podstawie powyższego podziału Mistrz łatwo dokona klasyfikacji każdego potwora i odpowiednio pokieruje jego reakcjami.

Technika przeprowadzania walki i jej rozstrzyganie

Reakcje – zarówno potwora, jak i bohaterów – są przeanalizowane i znane, agresywność jednej lub obu stron nie ulega kwestii. Dobyto oręża, walka jest więc nieunikniona. Kolejność działania Mistrza Gry jest tu następująca:

1. Mistrz sprawdza, czy któraś ze stron deklaruje użycie broni dalekosiężnej, czy razi na odległość. Poddaje kontroli, czy jest to możliwe. Jeśli tak, przystępuje do określenia skutków użycia takiej broni. Ma tu dwie możliwości:

- przeprowadzenie testu na Zręczność bohaterów i to niezależnie, czy miotają oni pociski, czy też są ich celem. Zdający test, jeśli miotali – trafili, jeśli byli celem – zdołali się uchylić, uniknąć pocisku. W obu okolicznościach stosuje się modyfikatory ułatwiające lub utrudniające. Cel może być mały lub ruchliwy, ukryty lub chroniony, a i warunki (ciemność, gęsty las) mogą nie sprzyjać walce na dystans.

– w sytuacjach, gdy drużyna jest obiektem ataku ze strony dużych grup strzelców, gdy pada na bohaterów cały grad pocisków, rezygnuje się z testowania, a określa trafienie losowo. I tak np. każdy, kto k6 wyrzuci 1 lub 2 – został ugodzony. Rolę modyfikatorów bierze na siebie zwiększanie (1, 2, 3 na k6) lub zmniejszanie (1 na k6) prawdopodobieństwa. Skutki tego ostrzału – odpowiednią utratę punktów Kondycji – nanosi się natychmiast, po czym sprawdza się, czy jest możliwość ponownego użycia broni z dystansu. Czynności te powtarza się, aż dojdzie do walki „pierś w pierś". W skrajnych położeniach, cała walka może rozstrzygnąć się „na odległość".

2. Walka bezpośrednia. Kierując się logiką wydarzeń, losowaniem lub własną wolą, Mistrz ustala kto z kim walczy (oczywiście jeśli przeciwników jest wielu). Stosownie do cechy Atak potwora lub potworów, Mistrz ustala, kto walczy niezagrożony.

3. Mistrz sprawdza, czy potworowi należą się punkty karne czy dodatnie do Wartości Bojowej. Poleca graczom, by sprawdzili „plusy" swoich bohaterów oraz kontroluje prawidłowość ich poczynań.

4. Mistrz ustala Wartość Bojową (WB) swojego potwora, dodając do poziomu jego cechy Walka wynik rzutu 2k6. W tym czasie gracze dokonują identycznej operacji w stosunku do swoich bohaterów. Wynik koryguje się o punkty karne lub dodatnie.

5. Na podstawie porównania WB potwora (potworów) i bohaterów określa się wynik pierwszego starcia: kto ugodził przeciwnika, kto sam został ugodzony. Strona, której WB (po uprzednim uwzględnieniu wszelkich modyfikatorów) okaże się wyższa, wygrywa starcie – skuteczny cios zadaje przeciwnikowi rany. W przypadku, gdy WB obu walczących ze sobą stron będzie równa, starcie to uważa się za nierozstrzygnięte – ciosy sparowały się wzajemnie – należy przejść do następnego starcia. Oblicza się rodzaj obrażeń i odpowiednio zmniejsza Kondycję zranionych. Mistrz nie informuje graczy o ilości punktów utraconych przez potwora – ogranicza się jedynie do zasygnalizowania tego faktu.

6. Mistrz przyjmuje deklaracje graczy, dotyczące ich dalszego zachowania. Czy deklarują ucieczkę? Zmianę ustawienia szyku bojowego? Specjalną taktykę? Czy prawdopodobne są jakieś podobne reakcje potwora? Kontroli podlega także prawo do punktów dodatnich lub karnych do WB.

7. Drugie starcie – powtórzenie faz 4, 5, 6. Potem analogicznie dalsze starcia aż do zakończenia walki, to znaczy do chwili, gdy któraś ze stron nie może lub nie chce walczyć dalej.

Jak widać, bój, który w „rzeczywistości" trwałby sekundy, kosztować będzie Mistrza i graczy kilka minut kalkulowania i analiz. Dlatego ważne jest, aby walce towarzyszyła właściwa atmosfera – a taką atmosferę może zapewnić tylko barwny, pasjonujący „komentarz" Mistrza, towarzyszący kolejnym fazom starcia. Nie wolno dopuścić, aby gracze ziewali, sumując „słupki".

Modyfikatory stosowane w walce, urealnianie przebiegu walk

Kierując się scenariuszem, ale też logiką i zdrowym rozsądkiem, Mistrz za pomocą karnych lub dodatnich punktów do WB „urealnia" sytuację walczących stron.

Karne punkty do wylosowanej WB należą się bohaterowi, który:
– walczy w warunkach dla siebie niedogodnych, a będących żywiołem potwora (w morzu z ośmiornicą, w bagnie z kajmanem, z drapieżnym ptakiem atakującym z powietrza itp.);
– walczy bronią znacznie gorszą od broni potwora, lub jest bezbronny;
– walczy, będąc ograniczony w mobilności, zręczności i szybkości (np. obładowany skarbami, unieruchomiony, schwytany w pajęczynę lub na arkan itp.);
– walczy „na ostatnich nogach", ze znacznie ograniczoną Kondycją, podczas gdy potwór jest w pełni sił;
– walczy z potworem atakującym z zasadzki (w 1 starciu);
– walczy z „potworem specjalnym", to jest mającym zdolność do ograniczania WB (napędzającym strachu swoim strasznym wyglądem, przerażającym rykiem, obrzydliwym smrodem, lub w wyniku stosowania magii).

Dodatnie punkty, zwiększające WB należą się bohaterowi, który:
– dysponuje bronią specjalną lub magiczną, przedmiotami (środkami) magicznymi, zwiększającymi WB.

Modyfikatory ulegają:
– kumulacji (bohater bez broni, walczący z ośmiornicą w morzu, z Kondycją bardzo ograniczoną będzie obciążony znacznymi punktami karnymi do WB („za wszystko");
– bieżącej weryfikacji (obładowany workiem złota bohater odrzuca bagaż, odzyskując mobilność i swobodę ruchów – nie ma podstawy do punktów karnych);
– odwracaniu (ośmiornica wywleczona z wody na plażę, nie tylko nie ma przewagi, ale sama jest w niedogodnym położeniu);
– wzajemnemu znoszeniu się („potwór specjalny" emituje gazy, ograniczające zdolność walki (WB) przeciwników o 1 punkt, a bohater walczy czarodziejskim mieczem +1).

Niektóre specjalne rodzaje walk

1. Zasadzka. Z natury zasadzki wynika, że niebezpieczeństwo jest przemyślnie ukryte lub zamaskowane – jego wcześniejsze wykrycie wymagać będzie od bohaterów testu na Zręczność obciążonego odpowiednim modyfikatorem. Zasadzka może być prosta, improwizowana (pałką w łeb zza węgła) lub przemyślna, przygotowana zawczasu (pajęcza sieć, wilczy dół itp.).

Atak z zasadzki symuluje się w grze na dwa sposoby, można też używać obu równocześnie:
– uderzający niespodziewanie potwór ogranicza Kondycję jeszcze zanim dojdzie do właściwej walki;
– podczas 1 starcia po ataku z zasadzki, bohaterowie są zaskoczeni, zdezorientowani i przestraszeni – oznacza to karne punkty do WB.

Niektóre rodzaje zasadzek, zwłaszcza typu „pułapka", przygotowanych zawczasu mogą całkowicie pozbawić bohatera możliwości walki, unieruchomić go (sieć pajęcza). Nic nie stoi na przeszkodzie, aby bohaterowie sami urządzali zasadzki i korzystali z przywilejów, jakie się wówczas należą.

2. Ucieczka z pola walki. Zamiast przystąpić do boju, bohaterowie mogą zadeklarować ucieczkę. Mistrz Gry ocenia, czy w danej sytuacji ucieczka jest możliwa. Niemożliwy, na przykład, będzie odwrót w przypadku osaczenia w ślepym lochu czy wąwozie, a także podczas okrążenia. Ucieczkę uniemożliwia również specyfika ataku niektórych potworów, polegająca na pochwyceniu ofiary i unieruchomieniu jej („żywe" pnącza, modliszki, kraby, węże dusiciele itp.), ale także wspomniane już lassa, arkany, sieci i sieci pajęcze, a także paraliż naturalny i magiczny).

W czasie trwania walki, po kolejnym starciu, bohaterowie mogą mieć dosyć i oznajmić, że „odrywają się od nieprzyjaciela". Mistrz musi to uznać jako wykonalne. O powodzeniu „operacji" decyduje wówczas test na Zręczność ze stosownymi modyfikatorami. Test nieudany oznacza, że walka trwa nadal, rozstrzyga się kolejne starcie, ale WB bohatera będzie wówczas obciążona punktami karnymi – ma to pozorować chwilową „dekoncentrację", odsłonięcie się, ułatwienie zadania przeciwnikowi. Potwór może ścigać podającego tyły bohatera – o skuteczności pościgu decydował będzie test na Zręczność: zręczny, mocny w nogach bohater umknie. Niezręczny, który nie zdał testu, zostanie dogoniony i będzie musiał stoczyć walkę. Gdy potwory próbują uciekać, stosuje się analogiczne zasady – przeprowadzony test na Zręczność przesądzi czy bohater zdołał zapobiec ucieczce potwora. Jeśli bohaterów jest kilku, a potwór jeden – testuje się „do średniej".

3. Rozbrojenie, ogłuszenie. Bohaterowie mogą dążyć do rozbrojenia, ogłuszenia lub innego typu obezwładnienia przeciwnika. Postąpią tak zapewne w celu np. „zdobycia języka", względnie gdy walczą z własnym towarzyszem, będącym pod wpływem czaru lub wysokoprocentowego napitku. We wszystkich tych przypadkach o powodzeniu decyduje test na Zręczność, wykonywany przez „ofiarę", przeprowadzony po wygranym starciu – tzn. bohater, próbujący „rozbrajać" miał WB wyższą niż przeciwnik. Jeżeli test na Zręczność okaże się nieudany, broń zostanie wytrącona, lecz takie „wygrane starcie" nie pozbawi przeciwnika punktów Kondycji; cios był obliczony wyłącznie na rozbrojenie. Jeżeli potwór próbuje rozbrajać bohatera, procedura jest analogiczna – zręczny bohater nie da sobie wytrącić broni.

4. Walka na pięści. Pewnym urozmaiceniem scenariuszy i gier bywają walki na gołe pięści, np. bijatyki w oberżach, pojedynki „sportowe" itp. Ograniczenie Kondycji do zera nie oznacza w takich walkach śmierci, lecz „knock out", a powrót Kondycji na poziom poprzedzający walkę odbywa się szybko. Ile punktów „utraty zdolności do dalszej walki" powoduje cios pięścią lub innym, niezbyt morderczym z natury narzędziem zależy od fantazji Mistrza – dobrą metodą jest odejmowanie tylu punktów, ile wynosi połowa Siły uderzającego, zaokrąglona w górę.

5. Groźne w skutkach ciosy. Niektóre uderzenia lub pchnięcia, zapowiadane przez graczy w walce lub wynikające z sytuacji (zadane od tyłu, z dogodnej pozycji itp.) Mistrz może i powinien interpretować jako groźniejsze w skutkach. Może to robić w dwojaki sposób:
– albo dodawać 1 lub 2 punkty do wylosowanego wyniku
– albo zdawać się na los, zakładając na przykład, że cios mieczem to nie 1k6, ale 1k6+1, 1k6+2 itd. Niektóre, szczególne ciosy – jeżeli nie przeczy to założeniom konwencji – Mistrz może zinterpretować jako śmiertelne, kończące walkę.

Potwory specjalne i walka z nimi

Potwory specjalne mają w scenariuszach zapobiec znudzeniu się graczy zwykłą rąbaniną. Ujmując rzecz skrótowo, potwora specjalnego charakteryzuje zamiast (oprócz) „cyfrowego" określenia cech, kategoria „specjalne" (spec.). I tak, potwory mogą mieć specjalną:

A. Kondycję.

Brak podanej liczby punktów Kondycji oznacza ni mniej ni więcej tylko fakt, że potwora w ogóle nie można zabić. Najbardziej typowymi reprezentantami tej grupy są niematerialne duchy i widma,

maleńkie skrzaty czy duszki, owady itp. Jedynym (poza ucieczką) sposobem walki z nimi jest ich przepędzenie – czarami lub innym, podanym w scenariuszu, sposobem.

B. Kondycję częściową (np. Kondycja 12 (spec.)).
Potwora można zabić, odbierając mu jego 12 punktów, ale nie jest to proste. „Specjalność" może polegać na trudno przebijalnym pancerzu, wrażliwości jedynie na broń srebrną lub magiczną, na szybkim regenerowaniu utraconych punktów itp.

C. Walkę.
Brak liczbowego określenia tej pozycji oznacza oczywiście, że z potworem nie można walczyć przy użyciu normalnej procedury – trzeba użyć magii, ognia, wody święconej itp. Może w ogóle nie być sposobu na walkę z takim przeciwnikiem – poza ucieczką.

D. Atak.
Nie jest określone, z iloma bohaterami potwór może na raz walczyć, co oznacza, że może on razić wszystkich (będących w zasięgu, wybranych losowo, nie zdających testu itp.).

E. Broń.
Takie potwory nie powodują utraty punktów – natomiast paraliżują, obracają w kamień, opanowują psychikę, niekiedy momentalnie zabijają – dotykiem (muszą wygrać starcie), lub samym tylko spojrzeniem (bazyliszki). Czasem wystarczy usłyszeć ich śpiew (syreny).

F. Broń, częściowo (np. 1-6+spec.).
Oprócz „normalnych" 1-6 punktów Kondycji, które bohater straci w przegranym starciu, potwór ma jeszcze inne niespodzianki – parzy, mrozi, razi wyładowaniem elektrycznym, jest jadowity, używa broni zatrutej lub magicznej.

G. Inne właściwości.
Zaliczymy tu potwory o zdolnościach do ograniczania WB przeciwników, a więc budzące panikę straszliwym wyglądem, śmierdzące itp. Potwory, które w krótkim czasie po zabiciu zmartwychwstają i szukają zemsty, zmieniające w czasie walki cechy i uzbrojenie (wilkołaki) i wiele, wiele innych... Zależnie od fantazji autora scenariusza oraz Mistrza Gry.

Zapewne myślicie, że nie sposób wyobrazić sobie potwora, mającego wszystkie cechy specjalne? A jeżeli taki istnieje, musi to być demon z piekła rodem? Mylicie się. Takiego potwora możecie spotkać w pierwszym lepszym lesie. Oto przykład:

„Drużyna bohaterów, wędrując łasem, potrąca spróchniały pień. Słychać gniewne brzęczenie i z dziupli wylatuje **Rój szerszeni (spec.).**"

Bohaterów ratuje jedynie błyskawiczna ucieczka, przy czym ucieczkę bezkarną gwarantuje tylko Zręczność = 12. Wszyscy o mniejszej Zręczności rzucają tyle razy k6, o ile ich Zręczność jest niższa od 12. Wynik, podzielony przez 2 i zaokrąglony w górę, daje utratę punktów Kondycji. Nie mogący (nie chcący) uciekać zostają pożądleni na śmierć. Szerszenie nie dadzą czasu na żadne próby obrony (ogień, dym) ani na rzucenie zaklęcia. No proszę. Zwyczajne szerszenie, a kto wie, czy bohaterowie nie woleliby sporego smoka lub bandy orków.

Walka „z hordą"

Jest to jeden ze szczególnych rodzajów walki – z całą, wielką bandą, zwaną też hordą przeciwników. Będą to raczej słabe, pojedyncze, mało groźne potwory o niezbyt wysokim poziomie Kondycji i Walki, jednolicie uzbrojone w lekką lub średnią broń. Jest logiczne, że takie potwory będą łączyć się w bandy i stada. Normalny sposób rozstrzygania takich walk, jeżeli np. horda liczy około 50 osobników, byłby długi i nudny. Trzeba zatem „zunifikować" hordę (jej część przypadającą na jednego bohatera) w sposób następujący: mnożymy liczbę osobników w hordzie przez „osobniczą" cechę Walka. Otrzymany wynik dzielimy przez dwa i zaokrąglamy w górę. Otrzymujemy w ten sposób cechę Walka całej hordy, tak jak gdyby była ona jednym potworem. Z takim „ujednoliconym potworem" musi stoczyć walkę opadnięty przez zgraję bohater.

Przykład:
Bohatera atakuje stado szczurów, jest ich 20, cecha Walka pojedynczego szczura wynosi W1. Bohater walczy ze „zbiorowym potworem", którego Walka wynosi 10.

Przykład drugi:
Czterech bohaterów broni się przed hordą koboldów, których jest 25; cecha Walka pojedynczego kobolda wynosi 3, cecha Walka hordy wynosić będzie 25 * 3 = 75 : 2 = 38. Bohaterów jest czterech, 38 rozkłada się na cztery: 10 + 10 + 10 + 8, albo: 10 + 10 + 9 +9. I tyle wynosi cecha Walka „zbiorowych potworów", jakimi są części hordy, walczące z poszczególnymi bohaterami.

Starcia przeprowadzane są zwykłym sposobem, inaczej jednak liczy się obrażenia. Jeżeli starcie przegrywa bohater, odnosi on rany o wielkości 1-6 punktów, niezależnie jakiego typu bronią dysponują członkowie hordy. Jeśli zaś bohater wygrywa starcie, to odpowiedni dla jego uzbrojenia rzut kostką określa ilu osobników w konkretnym starciu całkowicie wyeliminował z walki. W związku z tym, cecha Walka hordy ulega ciągłej zmianie – zmniejsza się, odpowiednio do liczby trupów.

Przykład:
Walka bohatera ze szczurami z pierwszego przykładu. Bohater wygrywa pierwsze starcie mieczem, rzut kostką daje 6 oczek. Sześć szczurów zostaje wyeliminowanych. Teraz horda liczy 14 zwierząt, a więc następne starcie bohater stacza z „potworem zbiorowym" o Walce równej 7. Kolejne starcie wygrane, bohater zabija 4 szczury. „Potwór", który stawia mu czoła, ma już cechę Walka równą 5 itd.

Horda może być groźnym przeciwnikiem – bohaterowie muszą pamiętać o zasadzie „nec Hercules contra plures" i brać nogi za pas, gdy nadciąga jakaś zbyt wesoła, a co gorsza zbyt liczna gromadka. W razie osaczenia bohaterów przez hordę i braku możliwości ucieczki, Mistrz może ratować ich skórę przez podpowiedzenie sprytnej taktyki – obronę w wąskich przejściach i korytarzach, na mostach, schodach, za barykadami itp. Przy zajęciu dobrej pozycji obronnej przez drużynę, „pierwsza linia" hordy, a więc i cecha Walka ścierającego się z bohaterami zbiorowego przeciwnika, powinna być realistycznie ograniczona.

Przykład:
Koboldy, 25 sztuk, cecha Walka 3. „Zbiorowa" cecha Walka = 38. Bohaterów jest tylko dwóch, ale bronią się na wąskim mostku. Mistrz zakłada, że na mostek może wedrzeć się nie więcej niż 8 koboldów na raz (Walka = 12). Każdy z bohaterów walczy zatem ze „zbiorowym przeciwnikiem" o Walce = 6. Oczywiście na miejsce wyeliminowanych natychmiast wkroczą koboldy z „drugiej linii", stąd ich W nie spadnie poniżej 8, przynajmniej do czasu wyczerpania posiłków – ale to już coś! Użycie hordy jako przeciwnika i sposób traktowania jej w walce będzie precyzyjnie określone w scenariuszu. Zdarza się jednak wcale często, że Mistrz musi hordę stworzyć sam i samodzielnie poprowadzić ją do boju. Typowy przykład to żądny linczu tłum, jaki może się zgromadzić, gdy bohaterowie zechcą zbyt śmiało poczynać sobie we wsiach i miasteczkach.

Kończąc wywody poświęcone rozgrywaniu walk w grach fabularnych, raz jeszcze rzucamy wyzwanie „małym programistom". Spróbujcie wydobyć z waszych komputerów coś więcej, niż można mieć tarmosząc za joystick. A gdyby tak wprowadzić do elektronicznej pamięci wszystkie kombinacje cech Walka, broń, plusy i minusy modyfikujące, generowany losowo wynik 2k6 i rozstrzygać starcia, naciskając kilka klawiszy? Jako żywo, moglibyście tym zaimponować nawet najzdolniejszym czarnoksiężnikom z „krainy fantazji"...

MAGIA

Miejscem akcji, tłem i sceną każdej gry jest fantastyczny świat, w którym istnieje i działa magia. Magia to zwykle sztuka trudna i elitarna, zagadkowa, groźna i niebezpieczna; niekiedy budzi podziw, czasami strach, często jest potrzebna, nieodzowna, czasem traktowana wręcz użytkowo. Czasami znów tak chaotyczna i niezwykła, że porównywalna jedynie z klęskami żywiołowymi. Nasze niniejsze, jakby wprowadzające zasady również zakładają istnienie i działanie magii, lecz w sposób „realistyczny" dla tak prostego systemu.

Wyobraźmy sobie, że toczy się gra. Pięcioosobowa drużyna, zgodnie ze scenariuszem przygody, zdobywa zaklęty zamek. Drużyna ma jednak pecha – dwóch jej członków pada na placu boju, trzeci zostaje zamieniony w żabę, czwarty traci wzrok. Ale gracze chcą grać dalej! Biegną więc szybko do najbliższego grodu, pytają o czarodzieja. A jakże, mieszka tu taki – odpowiada grododzierżca – o, w tamtej wieży. Drużyna pędzi do wieży, wali do drzwi, służący spoziera przez zakratowany judasz. Czego? – pyta. Na progu, przypominam, stoi dwóch pokrwawionych obwiesiów, w tym jeden niewidomy oraz jedna żaba. Tak i tak, powiadają zdyszani obwiesie, trzeba ożywić dwóch zabitych, odczarować tę żabę i zregenerować gałki oczne. Potrzebujemy ponadto kilku magicznych mieczy, dwóch czapek-niewidek i latającego dywanu. Wszystko od ręki, prosimy, bo bardzo nam się śpieszy!

Oj, coś mi się zdaje, że drużynę poszczuto by psami, i to zaklętymi!

Potężni czarodzieje, którzy wiele umieją, stanowią w fantastycznym świecie elitę. Awanturnicy z nożami za pasem, trudniący się mordowaniem potworów i zdobywaniem zaklętych zamków, elity z pewnością nie tworzą. Potężni czarodzieje, gdy król ich zaprasza na bankiet, niekiedy wyświadczają mu łaskę i zaproszenie przyjmują. Jeśli cesarz, któremu siostrzenica umarła na suchoty, da im za wskrzeszenie nieboszczki księstwo i rękę wskrzeszonej, wtedy prawdopodobnie zechcą się łaskawie wysilić. Jeżeli potężni magowie dostaną cztery wozy złota, zechcą, być może, odpalić kilka piorunów w nieprzyjaciół tegoż cesarza. Pozwolą uprzejmie zanieść się na plac boju w lektyce, wszakże pod warunkiem, iż całą drogę będą ich karmić delikatesami, przygrywać na cytrze i skrapiać chanelem nr 5. Założenie zatem, że taki czarodziej poświęci choćby sekundę swojego cennego czasu drużynie poszukiwaczy przygód, jest po prostu śmieszne. A przypuszczenie, że taki mag zechce opuścić swą zaciszną wieżę i ruszyć na niebezpieczną wyprawę – jest jeszcze śmieszniejsze.

Kogo tedy bohaterowie mogą napotkać w czasie przygody? Na czyją pomoc – lub towarzystwo – mogą liczyć? Otóż wyłącznie na czarodzieja młodego, niedoświadczonego, znającego i umiejącego operować jedynie maleńkim, mikroskopijnym wręcz zakresem wiedzy magicznej, a i to z trudem. Może to być student lub terminator, wylany z uczelni magicznej za birbanctwo lub kurewstwo, wypędzony przez mistrza za lenistwo lub niepokorny charakter. Może to być praktykant lub czeladnik, zbierający „materiały" lub prowadzący na zlecenie preceptora „field research" albo wręcz wysłany po piwo. Słowem – będzie to magik niedoskonały.

I tylko takich – nie innych – gracze mogą poprowadzić, jeśli woleliby bawić się w „magię", zamiast w „miecz".

Niewątpliwie znajdą się chętni do kreowania nawet i takiego bohatera, bo to też ciekawe, atrakcyjne i może być źródłem dobrej zabawy. A to jest przecież główny cel RPG.

Gracz jako „czarodziej" – kreowanie bohatera.

Cechy podstawowe „czarodzieja" gracz ustala w nieco inny sposób niż „wojownika". Kondycję określa się czarodziejowi za pomocą rzutu 2k6, przy czym do wyniku nie dodaje się 12, ale 10. Zręczność i Siłę wyznacza rzut 1k6, przy czym do wyniku dodaje się 4, a nie 6. Inteligencję ustala się standardowo (1k6+6).

Powyższe zmiany sposobu ustalania cech podstawowych miały za zadanie „urealnić" kreację czarodzieja; spędził on jednak kawałek życia nad księgami, a nie na placu ćwiczeń – będzie więc z założenia mniej wytrenowany, zaprawiony i zahartowany niż wojownik.

Cechą Walka czarodzieja będzie, jak zwykle, średnia Siły i Zręczności, ale – uwaga! – zaokrąglona w dół. Czarodziejowi nie przysługują tu żadne dodatkowe punkty za wylosowaną wysoką wartość cechy. Służy to ponownie „realizmowi" – czarodziej nie miał w życiu ani czasu, ani okazji, by doskonalić się w bojowym rzemiośle. Bohatera – magika wyposażymy wszelako dodatkowo w zupełnie nową, przynależną jemu wyłącznie cechę – w **Zdolność Magiczną**; w skrócie **ZM**. Poziom tej cechy wyznaczy rzut 2k6+6. Jeśli wylosowana wcześniej Inteligencja mieści się w przedziale 10-12 pkt., to ZM automatycznie podwyższa się o 2.

Czarodziej w grze

Gracza należy uświadomić o pewnych dodatkowych, powiedzielibyśmy immanentnych wadach i zaletach, plusach i minusach czarodzieja. A są nimi:

- używanie broni: czarodziej nie był szkolony w posługiwaniu się orężem, toteż nie przywiązuje do niego żadnej wagi. Nosi tylko nóż, sztylet ewentualnie lekki kord. Nikt, rzecz jasna, nie zabroni mu mieć i używać halabardy względnie kosy osadzonej na sztorc – ale patrz niżej.
- używanie zbroi i tarczy: dla czarodzieja to nic więcej niż tylko niewygodne żelastwo. Nikt mu nie broni ustroić się w coś takiego – ale patrz poniżej.
- walka wręcz: czarodziej, jeśli musi, walczy tak jak każdy inny gracz, wszelako:
  a. jeśli używa czegoś „cięższego" niż lekki kord, karany jest w walce dwoma karnymi punktami do WB;
  b. zbroja, jeśli ją nosi, chroni go w normalny sposób, ale jest to karane dodatkowymi karnymi punktami: do WB minus 2, do wszystkich testów na Zręczność – plus 2;
  c. ciężką, niewygodną broń lub zbroję MG może uznać za utrudnienie w rzucaniu zaklęć i zastosować karne modyfikatory;
  d. nigdy nie przysługują czarodziejowi żadne punkty dodatnie do WB z tytułu lepszej broni, dogodniejszej pozycji czy sytuacji, zaskoczenia itp.;
  e. wszystkie „zręcznościowe" czynności w walce, jak łucznictwo, miotanie pocisków, ucieczki, pościgi itp. czarodziej testuje z modyfikatorem +1;

Wszystkie zaś modyfikatory są kumulowane.

O powyższych konsekwencjach gracz musi być dokładnie poinformowany – musi mieć świadomość, że bezsensowne i wręcz niebezpieczne jest w jego przypadku obwieszanie się żelastwem, a próby rozwiązywania konfliktów walką „mano a mano" mają najczęściej marne szanse powodzenia.

Muszą o tym wiedzieć i inni gracze z drużyny – muszą mieć świadomość, że towarzyszący im magik jest w pewnych sytuacjach bardzo zagrożony i jeśli nie zapewnią mu stosownej ochrony, rychło mogą być zmuszeni do wykopania dla niego zgrabnej mogiłki.

Co z „plusami" magika? Ano, jest on w końcu czarodziejem, liznął trochę magicznej wiedzy, w czasie nauki to i owo przeczytał, o to i owo się otarł. Ma też coś w rodzaju intuicji magicznej:

a. aby rozpoznać innego czarodzieja, zorientować się (ogólnie) w magicznym charakterze amuletu, eliksiru, pisma czy symbolu, aby „mieć podejrzenie", że iluzja to iluzja, że w najbliższej okolicy ktoś użył magii albo że nad okolicą „wisi i pachnie czarodziejska aura" czarodziej testuje Inteligencję z modyfikatorem minus 2 i nie musi używać zaklęcia;
b. przy okazji pobierania nauki o elementarnej magii czarodziej przyswoił sobie choćby podstawy innych nauk: chemii, zoologii, botaniki, medycyny. Jako typowy przedstawiciel „inteligencji" świata gry. mag zna zapewne języki obce, historię, zwyczaje innych humanoidalnych ras, konstrukcję systemów społecznych, podstawy ekonomii. W wielu wypadkach niepotrzebne i niecelowe będą testy – MG ma bowiem obowiązek założyć, że czarodziej „wie" lub „słyszał o czymś takim".

Mechanika gry – rzucanie zaklęć

Świat gry pełen jest magicznej energii („aury"). Czarodziej potrafi z niej „czerpać" i kierować nią. Polega to na koncentracji, wypowiedzeniu magicznej formuły i wykonaniu magicznego gestu. Zawsze na tych trzech czynnościach.

Rzecz jasna, gracz nie musi znać i używać żadnych formuł ani wymachiwać rękami – wystarczy imperatyw: „Rzucam czar *Zaśnij* na przywódcę goblinów!"

Trzy składniki czarowania (koncentracja, słowa, gest) określają, że do takiej czynności niezbędne są:

a. czas. W naszym systemie, w krótkich przygodach, czas gry to czas realny, a więc „realistycznie" na koncentrację, machnięcie ręką i wybełkotanie kilku słów wystarcza od kilku do kilkunastu sekund;
b. warunki. Nie komplikując: mag musi mieć chwilę spokoju, musi

być zdolny do używania głosu i mieć przynajmniej jedną rękę wolną. Wyczyn czarodziejki Yennefer z mojego opowiadania „Granica możliwości" (rzucała zaklęcia nogą), nie został nigdy przez nikogo powtórzony, chociaż parę osób próbowało...

Warunki to możliwość koncentracji. Koncentracja nie jest możliwa, na przykład, podczas pływania czy tonięcia w kipieli, spadania z murów i skał, trudnych wspinaczkach, karkołomnych ucieczkach, pościgach, ostrej jeździe konnej itp. Koncentrację można zniweczyć ot – choćby trywialnym sposobem: waląc czarodzieja w łeb twardym przedmiotem. Mag związany w kij niezdolny będzie do gestykulowania, zakneblowany – do wypowiedzenia formuły. Koncentrację silnie utrudni (a w krańcowych sytuacjach uniemożliwi) silne porażenie maga, jego ciężka kontuzja, poważna choroba, wyczerpanie, wycieńczenie przez głód lub pragnienie, udręczenie skrajnym upałem lub mrozem itp.

Jak to wygląda w czasie walki? Cóż, jeśli będzie napadnięty znienacka, z zasadzki, to weźmie po czerepie, zanim zdoła pomyśleć o czarach. Inaczej zakłada się, że przygotowanie i rzucenie zaklęcia nie zajmie mu więcej czasu niż przeciwnikowi wydobycie miecza i zamachnięcie się. W czasie trwającej już walki, jeżeli czarodziej jest uwikłany w bój, jeśli zadaje lub odparowuje ciosy, jeśli ściga lub ucieka – czarować oczywiście nie jest w stanie. Natomiast gdyby drużyna deklarowała stosowne czynności (*„Nasz czarodziej cofa się, my go chronimy, bierzemy na siebie cały impet natarcia!"*) i gdyby czynność ta była rzeczywiście możliwa (lub uda się test) mag miałby pełną swobodę. Można przy tym domniemywać, że w takim razie rzucenie zaklęcia zajmie mu tyle samo czasu, co innym walczącym jedno starcie. Nie można jednak rzucać zaklęć jak karabin maszynowy – czas potrzebny na ponowną koncentrację i kolejne zaklęcie można w czasie walki kalkulować na co najmniej 3 starcia – pod ścisłą kontrolą, czy nie zaszły w tzw. „międzyczasie" okoliczności, które czarowanie utrudnią, uniemożliwią lub z kolei ułatwią.

Zdolność Magiczna (ZM) i jej wykorzystanie

„Niedoświadczony" czarodziej, czyli taki, jakim jest gracz, ma ograniczoną „umiejętność", określoną przez poziom jego ZM, wynoszącą od minimum 8 do maksimum 20 punktów. W ramach ZM magik wybiera sobie ze spisu czarów odpowiednią ich ilość. Każde zaklęcie ma przypisaną ilość punktów – tzw. koszt czaru. Suma kosztów wybranych zaklęć nie może przekroczyć ZM. Repertuar zaklęć jest stały i w czasie danej gry niezmienny. Zaklęć, których czarodziej w repertuarze nie uwzględnił, nie może rzucać. Natomiast zaklęcia wybrane i w repertuarze uwzględnione może rzucać dowolną ilość razy i w dowolnej kolejności, lecz przy każdym rzuceniu traci tyle punktów ZM, ile „kosztuje" dany czar. Mając do dyspozycji – między innymi – zaklęcie *Otwieram* (koszt 1 pkt), może je rzucić dziesięć razy z rzędu, jeśli zechce, a jego ZM obniży się o 10 punktów. „Dziesięć razy" to oczywiście przykład, bo nie ma tu żadnych ograniczeń. Wyczerpanie ZM do zera nie oznacza utraty zdolności czarodziejskich. Mag może rzucać zaklęcia nadal, ale traci wówczas odpowiadającą „kosztowi" (lub jego części) liczbę punktów Kondycji. A zatem – uwaga! – w skrajnym przypadku mag może umrzeć, jeśli nieostrożnie „wyczerpie" swą energię zaklęć!

ZM można w grze „odbudowywać" podobnie jak Kondycję – np. w drodze dłuższego odpoczynku, czy innych form fizycznej i psychicznej regeneracji. Jeżeli scenariusz tego nie określa, MG może przyjąć, że sytuacja, w której pozwala się graczom na odzyskanie pewnej ilości punktów Kondycji, oznacza dla czarodzieja dodatkowo „odzysk" dwukrotnie większej liczby punktów ZM. ZM, jak inne cechy, nigdy nie może przekroczyć poziomu wyjściowego.

Gracz, zamierzając kreować czarodzieja, winien wnikliwie przestudiować listę zaklęć, a szczególnie zapoznać się z tymi, które włączy do swego repertuaru. I to zanim rozpocznie się gra. Powinien też wyjaśnić z MG wszystkie problemy „interpretacyjne". Mistrz i gracz muszą być zgodni w przewidywaniu efektu zaklęcia, warunkach umożliwiających lub wykluczających użycie, skuteczności, zasięgu, czasu trwania, ryzyka itp. Jeśli opis czaru (mea culpa!) jest nieprecyzyjny i budzi wątpliwości, należy go sprecyzować i przyjąć consensus. Gracz początkujący w roli maga może chcieć (lub musieć) wyjaśniać pewne wątpliwości również później, w czasie trwającej już gry. Jedynie absolutnemu nowicjuszowi można na coś takiego zezwolić – bardziej doświadczonemu graczowi absolutnie nie. Mistrz nie może grać za gracza, a wybór jakie zaklęcie rzucić, na co lub na kogo, czy w ogóle rzucić i kiedy? – są to przecież podstawowe decyzje „gracza-czarodzieja", determinujące przebieg gry.

Skuteczność magii – zaklęcia udane i nieudane

Przypominam – gracze mogą kreować tylko role młodych, niedoświadczonych adeptów sztuki czarnoksięskiej. Nic więc dziwnego, że może się zdarzyć popełnienie przez nich błędu w sztuce. Operowanie wszechobecną w przyrodzie magiczną siłą wymaga ogromnej wiedzy i samokontroli. Nawet najzdolniejszym czarodziejom nie są obce pojęcia błędu, fiaska, pecha czy „złego dnia". Im trudniejsze zaklęcie, tym szansa błędu i „niewypału" wyższa. Trudność zaklęcia określa jego **koszt**. Zaklęcia o koszcie 1 punktu rzuca się bez ryzyka fiaska (bazowego). W odniesieniu do zaklęć „droższych" przyjmuje się, że ryzyko to wynosi tyle **dziesiątek procent**, o ile koszt jest wyższy od 1. Przykładowo – czar *Niewidzialność* (koszt 4 punkty) ma szansę „niewypału" równą 30 procent. Po zaanonsowaniu chęci rzucenia tego zaklęcia, gracz toczy po stole 2k10 – rzut w przedziale od 0-1 do 3-0 oznacza fiasko, rzut w przedziale 3-1 do 0-0 – powodzenie.

Dodatkowo (także w odniesieniu do zaklęć o koszcie 1 punktu) stosuje się modyfikatory utrudniające:

a. szansa fiaska wzrasta o 10%, jeśli Kondycja czarodzieja została ograniczona do 1/3 (zaokr. w górę). Przykładowo, mag o KON wyjściowej = 20, któremu w wyniku ran i kontuzji KON spadła do 7, rzuca zaklęcie *Niewidzialność* z 40% szansą „niewypału". Gdyby rzucał zaklęcie *Światło* (koszt 1 punktu) miałby 10% możliwość niepowodzenia, choć w normalnej sytuacji nie jest to zaklęcie „ryzykowne";
b. do uznania MG (ale nie więcej niż 10%) jeśli warunki czarowania są wyjątkowo trudne, przy czym „trudnych warunków" nie należy mylić z takimi, które w ogóle udaremniają rzucenie zaklęcia. Najogólniej można stwierdzić, że owe „trudne warunki" to chwile ostrej akcji w grze, wymagające od czarodzieja pośpiechu. Są one w sytuacjach zagrożenia stresujące. Walka będzie typowym przykładem!;
c. modyfikatory narzucone scenariuszem;
d. inne, zależne np. od siły „przeciwstawnych magii", o których będzie mowa w dalszej części.

I tu również wszystkie modyfikatory kumuluje się.

Ryzyko – skutki nieudanego zaklęcia

Niefrasobliwe igranie z ponadnaturalnymi siłami jest ryzykowne. Czarodziej ryzykuje coś więcej niż tylko niepowodzenie zamierzonego przedsięwzięcia. Grozi mu też tzw. „backfire" – proch może spalić na panewce, ale może być tak, że rusznica eksploduje w dłoniach.

Skutki nieudanego zaklęcia mogą być nieznaczne, wręcz mało widoczne. Mogą też być przykre – z reguły jest to utrata punktów ZM, podana przy komentarzach do zaklęć. Chodzi o utratę dodatkowych punktów, kumulujących się z kosztem nieudanego zaklęcia! Mogą też – na szczęście nie zawsze – wystąpić skutki fatalne, aż do nagłej śmierci włącznie. Jeśli rzut 2k10 wskazał fiasko rzucanego czaru, gracz jeszcze raz rzuca, tym razem 1k6:

Wynik **1-5** – syknęło, błysnęło, zaśmierdziało. I wszystko.

Wynik **6** – Ojej-jej! Rzuć jeszcze raz 1k6. Skutki przykre już cię spotkały, ale to jeszcze nie koniec:

Wynik **1-5** – Pátrz komentarz przy rodzajach zaklęć, „odpisz" sobie wskazaną, dodatkową liczbę punktów ZM.

Wynik **6** – Ojej-jej-jej! Patrz komentarz przy danym zaklęciu. Jeśli nie przewiduje się tam „skutków fatalnych", zastosuj tylko „skutki przykre". A jeśli się takowe przewiduje... to właśnie cię spotkały.

„Skutki przykre i fatalne" spotykają pechowego czarodzieja natychmiast, nie ma sposobu na ich „odwrócenie", nie pomoże nawet „zewnętrzna" pomoc drugiego czarodzieja. Można jedynie później leczyć i zwalczać skutki. Niezależnie od efektów widocznych i wyczuwalnych, mag zawsze wie, że rzucane zaklęcie spaliło na panewce.

RODZAJE ZAKLĘĆ I ICH LISTA

Grupa I – czary typu Zmiana

Popularnie zwane „ręką maga", albowiem efekty magiczne w postaci żądanej zmiany struktury materii lub jej właściwości mag uzyskuje za pomocą dotknięcia danego przedmiotu lub bezpośredniej, „kontaktowej" bliskości. Owo ostatnie pojęcie wprowadza się po to, aby czarodziej nie musiał „macać" obiektu, gdyby mogło to mieć niepożądane skutki (porażenie, oparzenie, zakażenie, uruchomienie pułapki itp.). MG nie może, przykładowo, domagać się, ażeby czarodziej dotknął umieszczonego trzy metry nad ziemią napisu, który chce odczytać zaklęciem *Czytam*. Ale „bliskość" jest nieodzowna – gdyby napis lub symbol widniał na chorągwi, zatkniętej na szczycie wieży odległej o dwieście metrów fortecy, zaklęcie byłoby bezużyteczne.

Sporo zaklęć z grupy ***Zmiana*** czarodziej może (bez zastosowania „wspomagań") rzucić wyłącznie na siebie. Inne może rzucić na inną osobę (jeśli chce) lub na przedmiot. Zawsze jednak jest to jedna osoba lub jeden obiekt.

Skutkami „przykrymi" niepowodzenia czarów z tej grupy jest utrata (dodatkowa) tylu punktów, ile wynosi koszt zaklęcia.

Zaklęcia z grupy ***Zmiana*** wymagają nieco dłuższej koncentracji niż inne – są „najwolniejsze", wymagają najwięcej czasu.

Typowymi zaklęciami z tej grup są:

Wykrywam (koszt 1 pkt.)

W promieniu 20 m od czarodzieja wszystkie przedmioty, stwory i osoby magiczne lub zaczarowane świecą czerwoną poświatą, którą widzi wyłącznie rzucający zaklęcie. Poświata może być w naturalny sposób maskowana (np. magiczna różdżka w niemagicznej skrzyni nie będzie widoczna, zanim się do skrzyni nie zajrzy). Czar działa 1k6x10 minut.

Czytam (koszt 1 pkt.)

Pozwala zrozumieć znaczenie lub treść każdego (w tym magicznego) pisma, hieroglifu, znaku, symbolu, a także kształtu, koloru, zapachu, dźwięku, naturalnie o ile coś rzeczywiście znamionują i znaczą. Pozwala też zrozumieć zaklęcie zapisane na zwoju, zorientować się w rodzaju i sposobie użycia oraz działania przedmiotu magicznego czy eliksiru. Umożliwia wykrycie i zrozumienie funkcjonowania magicznej pułapki lub zamknięcia. Działa 1k6x10 min.

Uwaga: czar pozwala rozumieć obcy język, ale wyłącznie biernie; konwersacji nie umożliwia.

Zamykam (koszt 1 pkt.)

Magicznie zamyka wszystko, co normalnie można zamknąć lub unieruchomić: bramę, drzwi, okno, kratę, schowek, skrzynię, zapadnię itp. Zamykane urządzenie nie musi wcale mieć zamka – czar dokumentnie blokuje każdy mechanizm: zamek (jeśli jest), kłódkę, zawiasy, prowadnice, windy, kołowroty, dźwignie itp. Otworzyć „zamknięcie" można wyłącznie brutalną siłą (jeśli to możliwe i realne) lub czarami *Otwieram* i *Odczyniam*. Działa natychmiast, ale tylko na 1 obiekt.

Wersje:

Mocno zamykam (2 pkt.) – otworzyć można jedynie czarami.

Tarasuję (koszt 4 pkt.)

Zamyka niewidzialną barierą korytarz, przejście, portal, tunel, wejście do jaskini, otwór okienny. Tarasowany prześwit nie może być większy niż 3x3 m, inaczej zaklęcie w ogóle nie podziała. Tarasująca bariera jest obustronnie nieprzenikalna dla wszystkich stworzeń i przedmiotów, także magicznych. Otworzyć przejście można tylko magią. Autor likwiduje barierę „na żądanie" bez dodatkowych operacji i kosztów. Jeśli „zatarasuje" i pójdzie sobie, to bariera utrzymuje się przez 1k6 dni, po czym samoczynnie znika.

Wersje: bariery na większe prześwity, odpowiednio „droższe".

Otwieram (koszt 1 pkt.)

Działa na zwykłe, jak i magiczne „zamknięcia". Czar uruchamia mechanizm każdego typu (vide *Zamykam*) lub daje potrzebną siłę (podnoszone kraty, ciężkie wrota, zawalające głazy itp.) Otwiera miejsca sekretne, o ile zaklęcie rzucone jest na „właściwe miejsce".

Nie otwiera barier typu *Tarasuję* i podobnych.

Wersje:

Otwieram z mocą – niweluje punkty „przewagi magicznej", jeśli zamykającym magicznie był silniejszy czarodziej. Koszt (zależnie od liczby likwidowanych punktów) – 2, 3, 4 i wyższe.

Leczę (koszt 2 pkt.)

Działa na wszystko, co posiada Kondycję (poza istotami i obiektami magicznymi oraz „martwiakami"). Dotkniętej osobie przywraca 1k6+1 punktu utraconej Kondycji. Nie przywraca zaś utraconej ZM. Kondycja nie może przekroczyć poziomu wyjściowego.

Wersje:

Silnie leczę (4 pkt.) – przywraca 2k6 + 2 punkty.

Szkodzę (1pkt.) – pozbawia 1k6 punktów.

Skutkiem fatalnym fiaska *Leczę* jest odwrotność zaklęcia – osoba dotknięta traci (lub zyskuje w razie *Szkodzę*) odpowiednią liczbę punktów Kondycji.

Regeneruję (koszt 6 pkt.)

U zaklinanej istoty Kondycja i ZM wracają do poziomu wyjściowego. Jeśli inne cechy (Siła, Zręczność itp.) były obniżone z tytułu „zwykłych" obrażeń, wracają również do wyjściowego poziomu. Czar nie ma wpływu na punkty utracone w wyniku klątwy. Natomiast odtwarza Kondycję zniszczoną w wyniku „skutku fatalnego", lecz nie przywraca w ten sam sposób punktów ZM, ani innych cech.

Uwaga: wbrew nazwie nie regeneruje utraconych organów ani tkanki. Nie leczy na przykład ślepoty.

Skutek fatalny: obiekt zaklęcia nagle umiera. Jeśli czarodziej rzucał czar na siebie, to również umiera. Jeżeli na inną osobę – traci całą ZM i 1k6+2 punktu Kondycji.

Wersje: Są nimi zaklęcia uzdrowicieli, niektórych kapłanów, wysokich druidów i potężnych czarodziejów: tacy mogą regenerować utracone organy i tkankę, przywracać wzrok, leczyć magiczny obłęd, paraliż, petryfikację, klątwy, skutki nieudanych zaklęć itp. A nawet wskrzeszać zmarłych.

Neutralizuję (4 pkt.)

Neutralizuje wszelkie jady, trucizny, toksyny, narkotyki, bakterie, wirusy itp., które działają na organizm. Nie przywraca jednak utraconej kondycji (ani też innych cech).

Skutek fatalny: czarodziej traci 1k6+1 punktu KON i możliwość rzucania zaklęć na 24 godziny.

Lewituję (koszt 2 pkt.)

Czarodziej unosi się w powietrzu, w sposób kontrolowany, na dowolną wysokość. Ruch możliwy wyłącznie w pionie, również z obciążeniem (1 osoba lub ekwiwalent). Czas trwania 30 min.

Skutek fatalny: czarodziej (i jego bagaż) staje się totalnie nieważki, unosi się w górę i znika w przestworzach na wieki wieków.

Lecę (koszt 4 pkt.)

Jak *Lewituję*, ale możliwy jest też ruch w dowolnym kierunku, z maksymalną prędkością galopującego konia (30 km na godz.). Czas trwania: 30 min., można więc odlecieć na około 15 km. Podobnie jak przy lewitacji możliwe obciążenie.

Skutek fatalny: po czarodzieju ginie wszelki ślad.

Przenikam (koszt 4 pkt.)

Czarodziej (wraz z osobistym ekwipunkiem) przenika przez ściany z dowolnego materiału, nie grubsze jednak niż 2 m. Jeśli ściana jest choćby minimalnie grubsza, czarodziej materializuje się wewnątrz i ginie. Zaklęcie działa jednorazowo – na jedną „warstwę".

Skutek fatalny: czarodziej zamienia się w to, co zamierza przenikać: kamień, drewno, metal, szkło itp.

Wersje: niezwykle silna wersja tego zaklęcia: polega na umiejętności wielogodzinnego drążenia litej skały i kamienia o nieograniczonej grubości – znane wyłącznie kapłanom zagadkowego narodu Ulgów (vide David Eddings „Belgariad").

Kto, ja? (koszt 1 pkt.)

Pseudo-niewidzialność. Czarodziej staje się dla wszystkich „obojętny" – nikt go nie zauważy, nie zatrzyma, nie zapamięta; nawet bardzo czujni wartownicy lub tropiciele (w tym psy itp.) nie zwrócą nań uwagi, przepuszczą go lub miną obojętnie. Działa 30 minut.

Ukryty pod tym zaklęciem czarodziej musi zachowywać się „jak myszka". Jakiekolwiek ostentacyjne lub nawet przypadkowe zwrócenie na siebie uwagi przerywa działanie czaru. Szczególnie zaś niszczą go wszelkie akcje agresywne: od uszczypnięcia panienki w tyłek poczynając, na próbie zamordowania kogoś kończąc.

Uwaga: nie działa na alarmy „mechaniczne" i magiczne, w tym i magicznych wartowników, np. posągi.

Niewidzialność (koszt 4 pkt.)

Czarodzieja (wraz z osobistym ekwipunkiem) nie można absolutnie wykryć za pomocą wzroku. Akcje „agresywne" nie anulują czaru. Wielu uczonych zajmowało się badaniem zjawiska, nie mogąc zwłaszcza pojąć, dlaczego czarodzieje tak lubią to zaklęcie. Jest „droższe" i bardziej ryzykowne od prostego *Kto, ja?*. Jest bezużyteczne wobec stworzeń, które umieją świetnie rozpoznawać i kierować się dotykiem, słuchem, węchem, temperaturą, drganiami powietrza lub gruntu – a większość zwierząt to umie. Jest bezużyteczne – bo jest to za popularne. Byle głupek, gdy wyczuje coś podejrzanego, od razu podejrzewa „niewidzialnego człowieka" i sypie dookoła mąką, bryzga farbą lub choćby śmietaną. „Niewidzialnego" wykryje każdy alarm lub wartownik magiczny, ujawni go też proste *Wykrywam* lub *Odczyniam*. Po co więc to komu? Trwa 30 min.

Skutek fatalny: czarodziej traci wzrok na 1k6 dni. Uwaga: ile to dni, wie tylko MG!

Znajduję (koszt 2 pkt.)

Czar prowadzi czarodzieja bezbłędnie do wszystkiego, co w promieniu 30 m zostało ukryte, schowane, zamaskowane, zgubione, obło-

żone niewidzialnością lub iluzją. Może to być wiele przedmiotów, obiektów, stworzeń itp. – zaklęcie, działając w danym promieniu, prowadzi czarodzieja po kolei od najbliższego do najdalszego „obiektu". Między czarodziejem a „obiektem" musi istnieć „wolna droga" – choćby najbardziej kręta, ale musi być. Czar nie pokaże np. skarbu w zamurowanej na głucho komnacie, ale jeśli jest do tej komnaty tajne wejście, zaklęcie do wejścia przywiedzie. Doprowadzi, lecz wcale go nie wskaże. Nie wyjaśni, też jak je otworzyć. Czar działa tak długo, aż mag odnajdzie wszystkie przedmioty ukryte w zasięgu aktywności zaklęcia. Uwaga: zaklęcie znajduje rzeczy „ukryte z intencją ukrycia". To, co ukryła natura (np. złote żyły, samorodki), jest dla zaklęcia niewykrywalne. Przedmiotów zgubionych (np. upuszczonych w trawę) nie uważa się za „naturalnie ukryte", toteż czar do nich zaprowadzi.

Uwaga druga: ostrzega się przed rzucaniem zaklęcia w miejscach, gdzie tętni życie! W lasach czarodziej będzie się miotał od mrówki do śpiącego w norze chomika, znajdował w szparach i dziuplach pająki oraz inne plugastwo, które się tam „schowało z intencją ukrycia". Na dworach i zamkach zamęczą czarodzieja peruki, fałszywe biusty i sztuczne szczęki.

Światło (koszt 1 pkt.)

Dłoń czarodzieja staje się źródłem światła nieco silniejszego niż zwykła latarnia. Jest w stanie rozświetlić nawet mrok magiczny. Oświetlenie trwa 30 min.

Uwaga: wytężywszy (bez dodatkowych kosztów) wolę, czarodziej może dłonią zapalić łatwopalny materiał lub oparzyć kogoś (2 pkt KON).

Ryba (koszt 4 pkt.)

Nazwa myląca. Czar umożliwia nie tylko przebywanie pod wodą, ale w ogóle pozwala obyć się bez tlenu i zaprzestać oddychania na 30 min.; chroni więc przed działaniem gazów, dymu, czadu, próżni, a także mikroorganizmów i bakterii atakujących organizmy przez drogi oddechowe.

Skutek fatalny: ostra odma płuc, strata 1k6+1 punktów Kondycji.

Odczyniam (koszt 1 pkt.)

Rzucony na istotę lub przedmiot, neguje i anuluje „ciążące" na nich zaklęcia i czary. Można tym sposobem na przykład: otworzyć obiekty zamknięte czarem *Zamykam*, usunąć barierę stworzoną przez *Tarasuję* lub *Pole Siłowe*, przerwać *Urok* itp. Można przerwać czyjąś *Niewidzialność, Lecę, Rybę* itp. lecz jedynie wtedy, gdy zachowany będzie warunek „kontaktowej bliskości", jaki obowiązuje przy wszystkich zaklęciach z tej grupy. Zaklęciem *Odczyniam* nie można:

a. usunąć fizycznych skutków magii (utrata punktów, paraliż, ślepota, petryfikacja, obłęd itp.);
b. pozbawić kogokolwiek punktów ani niweczyć skutków zaklęć „leczących";
c. usunąć skutków klątwy;
d. zapobiec „niewypałowi" zaklęcia i zlikwidować skutki „niewypału";
e. zablokować cudzego zaklęcia w trakcie rzucania;
f. odbierać możliwości rzucania zaklęć i używania magii – (wyjątek stanowi „magia przedmiotów" – zaklęciem Odczyniam można „rozbrajać" magiczne alarmy i pułapki, neutralizować czarodziejskie posągi itp.)

Zaklęcie nie działa na przedmioty magiczne, takie jak: broń, amulety i im podobne, eliksiry, zwoje, czapki-niewidki i im podobne

Zaklęcie powyższe jest typowym czarem „konfrontacyjnym" – rzucający je czarodziej mierzy się z zaklęciem innego czarodzieja; wymagane tu zatem będzie „porównanie sił" – o czym za chwilę.

Tarcza (koszt 2 pkt.)

Czarodzieja okrywa na 30 min od stóp do głów niewidzialna „zbroja", nie ograniczająca w żaden sposób jego mobilności. Magiczny pancerz chroni od wszelkiego typu ran i kontuzji – czarodziej traci o 3 pkt. mniej, niż wykazała kostka. W razie ataku bronią magiczną i raniącymi zaklęciami (np. *Grot*) czarodziej traci o 1 punkt mniej, niż wylosowano. Przed atakami „psychicznymi" (np. *Młot*) *Tarcza* nie chroni. Wyłucza natomiast ukąszenie przez żmiję, zwykłe pajęczaki, owady itd .

Wersje: silniejsze Tarcze (3, 4, 5 punktów) – chronią odpowiednio lepiej.

Skutek fatalny: czarodziej traci 1k6+koszt *Tarczy* punktów KON.

Pole siłowe (koszt 6 pkt.)

Wokół czarodzieja tworzy się stacjonarna, nieprzebijalna i nieprzekraczalna (z obu stron) sfera o średnicy 10 metrów, która utrzymuje się przez 1k6 dni. Może być zlikwidowana wcześniej wolą czarodzieja, który ją stworzył. Pole blokuje każdą istotę lub broń, w tym magiczną, nie blokuje jednak (z obu stron) czarów „psychicznych". Może być przełamane lub zlikwidowane wyłącznie zaklęciem Odczyniam.

Skutek fatalny: czarodziej na zawsze traci całą swoją ZM.

Szybkość (koszt 2 pkt.)

Czarodziej zyskuje na krótki czas (1k6 minut) zdolność do poruszania się z nadnaturalną prędkością. Czar nie zwiększa siły fizycznej ani wytrzymałości, toteż biec można jedynie na krótki dystans (do 200 metrów), ale za to szybciej od galopującego konia (10 m/sek.). Wszystkie testy na czynności, wymagające szybkości ruchów uważa się za automatycznie zdane. W walce (zaklęcia działa 1k3 starcia) czarodziej zyskuje plus 3 do WB.

Skutek fatalny: czarodziej traci definitywnie 2 pkt. Zręczności (trzeba określić ponownie cechę Walka).

Grupa II – czary typu Rozkaz

Nazywane również czarami psychicznymi, za ich pomocą czarodziej oddziałuje bowiem na psychikę ofiary (choć skutki takiego działania mogą być jak najbardziej „fizyczne"). Zaklęcie z tej grupy może być rzucone z odległości nie większej niż taka, która umożliwia „kontakt psychiczny" (rozmowa, spojrzenie w oczy itp. – czyli nie większej niż 3-4 metry).

Nie można w ten sposób „rozkazywać" istotom, które nie mają w znaczeniu potocznym psychiki lub im ją odebrano, są to np: golemy i im podobne automaty, martwiaki, duchy, demony, zauroczeni, zahipnotyzowani, dotknięci obłędem lub szałem, berserkerzy, będący pod wpływem narkotyków lub zwykłego „szału bojowego" itp. Wszystkie „rozkazy" działają na ludzi normalnych i istoty człekokształtne (humanoidalne). Pewne czary-rozkazy działają również na zwierzęta. Niektóre „imperatywy" kierują wyłącznie jedną istotą, inne działają na większą liczbę, ale nigdy nie więcej niż cztery. Przykrym skutkiem fiaska „rozkazu" jest utrata tylu punktów ZM, ile wynosił koszt zaklęcia – dodatkowo, bo koszt zaklęcia trzeba ponieść niezależnie od skutków. Typowymi zaklęciami z tej grupy są:

Zaśnij (koszt 2 pkt.)

Usypia wszelkie żywe istoty (1k3+1 istot) na czas 1 godziny. Przerwać sen może tylko zaklęcie *Odczyniam* albo silny bodziec zewnętrzny (kopniak, oblanie wodą). Nie działa na istoty o Kondycji przekraczającej 30.

Skutki fatalne: czarodziej zapada w komatozę na 1k6 dni. Tylko MG wie, ile to dni.

Stój (koszt 1 pkt.)

Całkowicie obezwładnia (lecz nie pozbawia przytomności ani nie powoduje szkód) jedną żywą istotę na czas 1 godz. Nie działa na istoty o Kondycji przekraczającej 30. Czarodziej rzucający zaklęcie może „zwolnić" istotę w każdej chwili; przerwać ten „pseudo-paraliż" może tylko zaklęcie Odczyniam.

Naprawdę (koszt 1 pkt.)

Działa tylko na ludzi i humanoidy, których język czarodziej zna i może się z nimi porozumieć. Działa bardzo krótko – 10 minut – ale w tym czasie czarodziej wciśnie ofierze każde oszustwo i blagę, a ofiara na pewno uwierzy. Po 10 minutach, gdy czar przestanie działać, ofiara odzyskuje swe dawne, pełne „zdolności sensoryczne" i może zweryfikować opowiedzianą jej bujdę, jeśli była to bujda oczywista i wyraźna: jeśli np. czarodziej wręczył ofierze ziarnka fasoli zamiast złotych monet, sprzedał kota zamiast konia itp. W razie gdy mistyfikacji nie da się ewidentnie wykazać albo też weryfikacja nie jest taka prosta, ofiara wierzy nadal.

Urok (koszt 3 pkt.)

Działa tylko na jedną istotę ludzką lub humanoidalną, z którą czarodziej może się porozumieć. Istota ta pod wpływem zaklęcia całkowicie

ulega władzy czarodzieja, wierząc, że czarodziej to jej „mądry, kochany przyjaciel". Ofiara opierać się będzie zatem poleceniom, których „kochani przyjaciele" raczej nie wydają („Skocz w ogień!", „Powieś się!"). Jeżeli „kochany przyjaciel" w jakikolwiek sposób zaatakuje zauroczonego, czar ulega natychmiastowemu przerwaniu. Taki urok trwa 1k6 dni.

Skutek fatalny: czarodziej traci całą swą ZM.

Co myślisz? (koszt 1 pkt.)

Skoncentrowawszy się na jednej istocie ludzkiej lub człekokształtnej, czarodziej natychmiast i dokładnie poznaje jej prawdziwe myśli, zamiary, poglądy itp. Znajomość języka istoty nie jest wcale konieczna.

Młot (koszt 3 pkt.)

Działa na wszystkie istoty posiadające centralny system nerwowy – poza smokami i istotami magicznymi. Działając „młotem" na mózg ofiary, czarodziej powoduje w jej organizmie trudne do przewidzenia skutki: utratę 2k6 punktów Kondycji, przy czym naturalny rzut 6-6 oznacza stały i nieuleczalny paraliż.

Skutek fatalny: takie same obrażenia spotykają czarodzieja.

Strach (koszt 2 pkt.)

Działa na ludzi i istoty humanoidalne, które pod wpływem czaru wpadają w panikę i – najczęściej – uciekają na oślep, byle dalej. Można w ten sposób „spanikować" do 1k3+1 osobników. Jeśli zaklęcie rzuca się na grupę i udaje się „zastraszyć" więcej niż połowę, reszcie *Strach* też się udzieli, uciekną wszyscy. Czar działa bardzo krótko, kilka minut, ale fakt, że „widziało się coś przerażającego" na długo zapada w pamięci ofiar.

Skutek fatalny: mag doznaje łagodnego obłędu, traci całkowicie zdolność do samodzielnego myślenia i działania – w tym też używania magii. Stan taki trwa 1k6 dni.

Grupa III – zaklęcia rzucane „na cel".

Są to czary działające na odległość – czarodziej rzuca zaklęcie, którego efekt „materializuje się" w odległym celu. Cel musi być dobrze widoczny: w terenie otwartym, w dzień, odległość nie może przekraczać skutecznego dystansu strzału z łuku (50-80 m). W nocy, w lesie, innych trudnych warunkach: 20 m. W podziemiach, jaskiniach – 10 m. Czary „na cel" są najszybszymi spośród zaklęć – wymagają koncentracji krótszej niż ***Zmiany*** czy ***Rozkazy***. Skutkami „przykrymi" fiaska rzucenia jest utrata podwójnej ilości punktów ZM w stosunku do kosztu zaklęcia. Typowymi zaklęciami z tej grupy są:

Grot (koszt 1 pkt.)

Czarodziej wystrzeliwuje z dłoni „iskrę", która razi (jak strzała) jedną, dowolną istotę lub przedmiot. *Grot* nigdy nie chybia i jest tak szybki, że nie można się przed nim uchylić ani zasłonić. Powoduje obrażenia 1k6+1 punktów Kondycji. *Grot* o sile min. 6 niszczy barierę typu *Tarasuję* (nie niszczy *Pola Siłowego*).

Piorun (koszt 3 pkt.)

Wystrzelona przez czarodzieja energia, uderzając w cel, materializuje się jako eksplodująca kula ognia. Promień rażenia: 10 m; wszystkie istoty „wewnątrz" tracą 1k6+4 punkty Kondycji. Piorun o sile minimum 6 niszczy barierę typu *Tarasuję*, o sile minimum 9 niszczy *Pole Siłowe*. Unicestwiając magiczną zaporę, nie powoduje obrażeń u tych, którzy są za nią ukryci niczym panzerfaust „rwie na pierwszej przeszkodzie". To broń groźna, lecz pozbawiona chirurgicznej, czystej precyzji *Grotu*. Eksplozja niszczy wszystko, co palne lub wrażliwe. Zastosowany w pomieszczeniu zamkniętym, lochach czy jaskiniach *Piorun* zachowuje się nieobliczalnie, potrafi spowodować falę uderzeniową, która porazi również czarodzieja i jego aliantów. Dlatego żaden rozsądny mag nie użyje go inaczej, niż pod „gołym niebem".

Skutek fatalny: eksplozja przedwczesna. Czarodziej ginie na miejscu, wszyscy w promieniu 10 m są rażeni.

Chmura (koszt 3 pkt.)

Podobnie jak *Piorun*, ze wszystkimi warunkami. Ale efektem jest chmura chloru: 1k6+1 punktów utraty Kondycji plus 1 za każde 10 sek. przebywania wewnątrz promienia rażenia.

Skutek fatalny: chmura materializuje się wokół czarodzieja.

Prosta telekineza albo Długa ręka (koszt 2 pkt.)

Czarodziej na krótko (jedna czynność) zyskuje zdolność operowania przedmiotami na odległość – takimi, które normalnie można podnieść jedną ręką (może np. zwędzić komuś sakiewkę lub przedmiot, otworzyć drzwi, walnąć kogoś siekierą, a także – uwaga – rzucić na kogoś zaklęcie ***Zmiana***.

Uwaga: zaklęcie to ma złą reputację. Mnóstwo ładnych kobiet zanosiło w tej sprawie skargi do władz. Skarżyli się także ci, którym coś tajemniczo zginęło. W okolicach cywilizowanych, ilekroć tylko ktoś zgłasza władzom dziwną kradzież lub „upiorną rękę pod kołdrą", zawsze jako pierwszych podejrzewa się czarodziejów.

Skuś, baba (koszt 2 pkt.)

Za pomocą tego zaklęcia można wywołać u innego maga, który właśnie rzuca czar, fiasko, „niewypał" – ze wszystkimi konsekwencjami. Czar *Skuś, baba* działa błyskawicznie, jest to najszybszy ze znanych czarów. Nie można go użyć z góry, „na zapas".

Uwaga: nieznany z imienia czarodziej-renegat, złośliwe bydlę, wyprodukował i puścił w obieg silne amulety, medaliony, działające jak *Skuś, baba*. Taki medalion kosztuje 500 szt. złota, szansa, że będzie

gdzieś na sprzedaż wynosi 5%. Rozpoznać go łatwo: przedstawia babę, wypinającą goły tyłek. Są falsyfikaty. Medalionu może używać każdy, nawet zwykły śmiertelnik – na widok czarodzieja szykującego się do „pracy" wystarczy krzyknąć: „Skuś, baba!" Hasło aktywizuje amulet, zaklęcie spala na panewce. Amulet działa 10 razy, po czym jest do wyrzucenia. Amulet ten poczynił takie szkody, że możni czarodzieje zmuszeni byli znaleźć kontrsposób, wyprodukowali mianowicie pewną ilość medalionów *Sam skuś, dziadu!* Nikt nie wie, jak taki amulet wygląda, ale podejrzewa się najgorsze. Działa automatycznie, bez aktywizowania hasłem: każdy, kto zadziała na noszącego *Skuś, babą*, z miejsca zamienia się w stuletnią, pokręconą przez artretyzm babę (KON=3, wszystkie cechy=2). Działa to jak klątwa. Amuletów *Sam skuś, dziadu!* nie ma w wolnym handlu.

Kłapu-kłapu do pułapu (koszt 1 pkt.)

Zaklęcie o charakterze złośliwego, nieeleganckiego, wręcz chamskiego dowcipu, wymyślone przez studentów pierwszego roku Akademii Czarodziejskiej. Niektóre źródła twierdzą, że zaklęcie to wymyśliły złośliwe duszki leśne, a rozpropagowała piękna i nieobliczalna księżniczka Madouc z Lyonesse (zob. Jack Vance, „Madouc", III tom trylogii „Lyonesse"). Ten czar to prawdziwe przekleństwo spokojnych ludzi. Generalnie jest zakazany, ale wielu (nawet poważnych) magów stosuje go nadal, zwłaszcza jako karę lub zemstę za zniewagę. W pierwotnej, stosowanej przez żaków wersji efekt zaklęcia był przezabawny, ale mało szkodliwy. Obecnie stosowana wersja jest groźniejsza: ofiara, którą musi być człowiek lub humanoid, wykonuje w powietrzu kilka fantastycznych salt, połączonych z intensywnymi wymachami rąk i nóg oraz makabrycznym kłapaniem zębów, po czym wali się z impetem na ziemię. Delikwent ponosi obrażenia, znaczna część zębów z reguły mu wypada. Strata Kondycji sięgnąć może 1k6 punktów, naturalny rzut 6 wymaga powtórnego rzutu i zsumowania wyników itd.

Uwaga: we wszystkich bez mała cywilizowanych miejscach i okolicach złośliwe stosowanie *Kłapu-pułapu* grozi niechybnym, ciężkim pobiciem, a niekiedy linczem!

Grupa IV – zaklęcia typu Dodatki

Przez większość magików popularnie zwane „sałatą". Nie są to zaklęcia „samodzielne", lecz składniki wzbogacające w różny sposób zaklęcia z innych grup. Podstawowe zaklęcie rzuca się wraz z „sałatą", jednym tchem. Nie wpływa to zasadniczo na czas koncentracji i rzucania, ale koszt „sałaty" dodaje się do kosztu zaklęcia, zwiększając tym zarówno tempo wyczerpywania ZM jak i ryzyko niewypału. W repertuarze maga „sałaty" występują oddzielnie, jak inne zaklęcia. Do jednego zaklęcia można użyć kilku „sałat", bez ograniczeń, ale zawsze różnych, nigdy dwóch takich samych!

Dłużej (koszt 1 pkt.)

Przedłuża czas trwania czaru o 1k6 „jednostek" (np. *Czytam* o 1k6x10 minut, *Lewituję, Ryba, Kto, Ja?* itp. o 1k6x30 minut, *Urok* o 1k6 dni, *Naprawdę* o 1k6x 10 minut, *Szybkość* o 1k6 minut lub 1k3 starcia,

Zaśnij o 1k6 godzin.) Pozwala także – uwaga! – zwiększyć grubość warstwy przy zaklęciu *Przenikam* o 1k3 metrów!

Dalej (koszt 1 pkt.)

Dotyczy wyłącznie zaklęć z grupy ***Zmiana***: pozwala dwukrotnie zwiększyć „promień oddziaływania". Np. *Wykrywam* – 40 m, *Znajduję* – 60 m, *Pole Siłowe* – 20 m.

Dajęę (koszt 1 pkt.)

Dotyczy wyłącznie czarów z grupy „ręka maga" (takich, jak *Lecę, Ryba, Przenikam, Szybkość* itp.). Zaklęcie podstawowe, rzucone wraz z „sałatą" należy czytać: „Czarodziej lub dotknięta przez niego istota zyskuje zdolność..." A zatem „sałata" pozwala na wywołanie efektu czaru nie u czarodzieja, lecz u innej, wybranej jednej istoty. Należy zauważyć, że wszystkie czary z grupy leczących (*Leczę, Regeneruję, Neutralizuję*) nie wymagają stosowania ***Dodatków***, mają je bowiem integralnie wbudowane w siebie. Czarodziej może *Leczyć* albo sam siebie, albo inną istotę, zależnie od woli, czar *Daję* jest zbyteczny. Fiasko zaklęcia z dodatkiem *Daję* powoduje skutki zarówno dla czarodzieja jak i dla czarowanej istoty – takie same.

Wyzwalacz (koszt 1 pkt.)

Pozwala na rzucenie zaklęcia „uśpionego", np. na zasadzie miny – niespodzianki, czyli booby trap (np. *Piorun* eksploduje, gdy ktoś wejdzie na most). Albo: kto dotknie skrzyni, narażony jest na *Zaśnij*. Lub też: kto nałoży czapkę, stanie się *Niewidzialny* itp. Czar działa tylko raz, dokładnie tak, jak podano w opisie. Specjalnym rodzajem są czary z „hasłem" – np. pułapki i blokady nie stanowiące przeszkody dla kogoś, kto zbliżając się wypowie hasło. Ale również może tę rolę pełnić kartofel, w którym zaklęto *Leczę*: kto wypowie „aktywator" i trzyma ziemniak w dłoni, zostanie „wyleczony". Obiekty i przedmioty obłożone „czarem z wyzwalaczem" są, rzecz jasna, wykrywalne zaklęciem *Wykrywam* i mogą być rozbrojone zaklęciem *Odczyniam*. Ewentualne skutki niepowodzenia ponosi wyłącznie mag, który wyzwalacz „zastawia". Ten zaś, kto go wyzwala, nie jest na nie narażony. *Wyzwalacze* młodych czarodziejów zachowują aktywność 1k6 dni (może być tu dodana „sałata" *Dłużej*). *Wyzwalacze* potężnych magów mogą zachować aktywność przez stulecia.

Podane powyżej „czarodziejskie menu" jest wyłącznie przykładem. Nie obejmuje nawet jednego procenta znanych zaklęć. Uczestnicy zabawy w RPG mają prawo – a nawet obowiązek – listę powyższą wzbogacać o nowe rodzaje czarów, ich wersje i warianty, puszczając wodze fantazji i twórczej wyobraźni. Jak wybrać w ramach swej ZM zaklęcia z powyższej listy? Gracz ma tu pełną swobodę, wybiera takie, jakie uzna za stosowne. Może wybrać wiele „mało kosztownych" i być uniwersalny, może wybrać niewiele, ale za to tych „mocniejszych". MG nie powinien ingerować w wybór, jeśli oczywiście nie zmusza do tego scenariusz. Początkującym magikom godzi się jednak przypomnieć, że bez *Pioruna* można się niekiedy obejść, ale czarodziej nie znający *Czytam, Wykrywam* i *Odczyniam* to bardzo biedny czarodziej. Graczom nie wolno pozwalać na dokonywanie w czasie gry poprawek w repertuarze, na wymienianie jednych czarów na drugie. W systemie „Tym, którzy pierwszy raz" większość przygód ma krótki, jednorazowy charakter – przy kolejnym scenariuszu gracz może zagrać innego maga, wylosować jego cechy na nowo i wyposażyć go w inne, „ciekawsze" czary. Jeśli gracz zechce wcielić się w rolę czarodzieja na dłużej i zagrać systemem kampanijnym, to co wtedy z jego „magicznym rozwojem"; z „awansem na wyższe szczeble"? System tego nie przewiduje. Zauważyć trzeba jednak, że czarodziej i tak będzie robił się z przygody na przygodę coraz „silniejszy magicznie" – zdobędzie zwoje, amulety, eliksiry, różdżki i inne „magiczne automaty", względnie zdobędzie złoto, które przeznaczy na stosowny zakup. A gracz osiągnie wprawę w operowaniu magią, nauczy się czarować oszczędnie, z najmniejszym ryzykiem, ale efektywnie!

Obrona przed magią

Zdolności magiczne będą mieć w grze także „potwory" – inni czarodzieje, szamani, wiedźmy, druidzi, kapłani, elfy, duchy i duszki, demony, smoki itp., również niektóre przedmioty i obiekty. Potwory będą oddziaływać na bohaterów czarami. Scenariusz określi precyzyjnie, jakimi czarami, a przy czarach „nowych i nieznanych" sprecyzuje ich siłę i efekty. Zwłaszcza ważne jest tu pojęcie magicznej siły, stopnia potęgi czarodziejskiej. W charakterystyce potwora będzie to określone „plusem" – +1, +4 itp. Mag „początkujący" (taki, jakiego wolno grać graczom) jest magiem „zerowym". Będzie też niemało „zerowych" potworów! Ataki magiczne ze strony potworów będą również podzielone na trzy podstawowe grupy zaklęć – ***Zmiany***, ***Rozkazy*** i ***„czary na cel"***.

Jak się bronić?

1. Przed ***Zmianą***, czyli „ręką maga", obrony nie ma. Można jedynie nie pozwolić „potworowi" zbliżyć się na „odległość kontaktową".
2. Przed ***Rozkazem***, czarem psychicznym, broni Inteligencja. Bohater, będący przedmiotem takiego ataku, testuje Inteligencję rzutem 2k6, przy czym do wyniku należy dodać „magiczne plusy" atakującego potwora. Jeśli mimo to wynik jest niższy niż Inteligencja bohatera lub jej równy, bohater oparł się atakowi, jego psychika nie usłuchała rozkazu, nie uśnie przeto pod czarem *Zaśnij*, nie zostanie *Zauroczony*, nie poniesie obrażeń od *Młota* itp. Bohater-czarodziej ma, jak powiedziano na początku, większą odporność na magię psychiczną, nabytą w wyniku obycia z czarodziejstwem. Gdy jest przedmiotem „rozkazu", od rzutu 2k6 przy testowaniu odejmuje się 2.
3. Przed ***„zaklęciami na cel"*** nie ma obrony – można, co najwyżej, oddalić się szybkim kłusem poza zasięg rażenia, o ile się zdąży. W naszym systemie nie ma tzw. rzutów obronnych (saving throws). Przed groźnymi skutkami eksplozji *Pioruna* czy ugodzenia *Grotem* chroni wyłącznie szczęście, które symuluje korzystny rzut kostką. Kto ma szczęście, ucierpi mniej.

Magia kontra magia

Gracz-czarodziej musi liczyć się z faktem, że narażeni na magiczne ataki gracze będą żądali, by „załatwił" magicznego potwora, będą wypychali go do przodu, by eliminował grożące im magiczne niebezpieczeństwo za pomocą własnych zaklęć. O tym, czy czarodziejowi uda się takie przedsięwzięcie, również decyduje porównanie zaangażowanych w magiczny pojedynek sił, czyli „plusy" potwora. Posłużmy się przykładem: drużyna penetruje ruiny wieży, niegdyś siedziby dawno zmarłego, ale potężnego za życia czarodzieja. Ten, gdy jeszcze żył, pozamykał wszystko zaklęciami *Zamykam* i *Tarasuję*, a gdzie mógł, tam zastawił magiczne i iluzyjne pułapki. Na każdym kroku konieczne więc będą zaklęcia *Otwieram, Wykrywam, Czytam* i *Odczyniam*. Ale scenariusz powiada krótko: zmarły mag był „magiem +4".

Każde zaklęcie będzie więc rzucane ze zwiększoną szansą fiaska, równą: ryzyko bazowe +40% – bo o +4x10% siła magiczna nieboszczyka przewyższa siłę „zerowego" gracza[1].

Tak samo postępuje się przy bezpośredniej konfrontacji czarodziejów. Na przykład: gracz-magik, atakowany przez „druidkę +3" czarem *Zaśnij*, zdał test na Inteligencję i oparł się rozkazowi, po czym rzucił na babę własne *Zaśnij*. Zaklęcie *Zaśnij* kosztuje 2 pkt., ryzyko „bazowe" wynosi więc 10%. „Magiczna moc" druidki zwiększa ryzyko fiaska o dalsze 30%. Innych modyfikatorów MG nie rzuca, bo warunki nie są trudne, a Kondycja naszego czarodzieja wciąż wysoka. Ryzyko łączne wynosi więc 40%. Gracz rzuca 2k10 i otrzymuje 4-1. Druidka ziewa i zasypia.

Warto zauważyć, że w „pojedynku" został delikatnie zasygnalizowany czynnik czasu – druidka nie mogła, na przykład, rzucić na czarodzieja zaklęcia *Skuś, baba* – po rzuceniu dopiero co czaru *Zaśnij* nie odzyskała jeszcze zdolności koncentracji.

Nasza przykładowa druidka, „potwór" scenariuszowy, miałaby określoną typowo charakterystykę: atrybuty Kondycja, Walka i Atak, plus atrybut magiczny +3. Buchalteria Mistrza jest tu ograniczona – druidka będzie rzucać przypisane jej scenariuszem zaklęcia bez kalkulowania ryzyka fiaska i bez bilansowania strat ZM – bo takiej „cechy" w ogóle nie ma. Kostkami rzuca i testuje wyłącznie gracz. MG dba jednak o realizm – gdyby dla przykładu Kondycja druidki „chwiała się na ostatnich punktach", Mistrz może, acz nie musi, zrobić graczom przyjemność i oznajmić, że ostatnie, „przedśmiertne" zaklęcie druidki nie poskutkowało.

Inne sposoby rzucania zaklęć – magiczne „automaty"

Istnieją przedmioty, w które za pomocą magii wtłoczono zdolność do rzucania zaklęć. Czarodziej, jeśli dysponuje takowymi, może je w odpowiedni sposób „uaktywnić", osiągając żądany rezultat. Dlatego też podstawowym wyposażeniem każdego szanującego się czarodzieja są zwoje i przedmioty magiczne (zwane również amuletami). Zwój jest kawałkiem papieru (skóry, tkaniny itp.) na którym zapisano formułę magiczną lub kilka takich formuł. Ów kawałek papieru z reguły zwinięty jest w ciasną rurkę i przewiązany sznurem, stąd nazwa. Występują również „zwoje" w postaci płytek metalu, glinianych lub terakotowych tabliczek itp. Ponieważ silne, skuteczne czary o potężnej mocy mają formułę do tego stopnia skomplikowaną, że opanować ją mogą jedynie Arcymistrzowie Magii, inni muszą korzystać z formuły już zapisanej. Muszą ją jedynie odczytać. Zaopatrują się zatem w sporządzone przez arcymistrzów zwoje. Jeśli czarodziej kupuje zwój od mistrza lub otrzymuje go w podarunku, jest świadomy zapisanego tam zaklęcia – orientuje się w jego celu i skuteczności. Jeśli zwój jest znaleziony lub zdobyty, mag musi go wpierw rozszyfrować zaklęciem *Czytam*. Dla zwykłego śmiertelnika zwój jest bezużyteczny, zapisy na nim nieczytelne, dźwięki niemożliwe do wyartykułowania. Posługujący się zwojem czarodziej musi wiedzieć, że:

a. Rzucenie zaklęcia ze zwoju jest procesem bardziej skomplikowanym niż czarowanie „normalne". Zwój trzeba wyjąć z kieszeni, rozwinąć, przeczytać głośno, wolno i wyraźnie. Potrzeba na to czasu i muszą być po temu warunki.

b. Zwój, zależnie od materiału, z jakiego go wykonano, może być łatwo zniszczony np. działaniem wody, ognia, substancji chemicznych itp.
c. Zaklęcie zapisane na zwoju można rzucić tylko raz. Rzucone zaklęcie „magicznie znika" ze zwoju – permanentnie i nieodwołalnie.
d. Zaklęcie na zwoju ma również swój „koszt", zmniejsza odpowiednio ZM rzucającego.
e. Rzucanie zaklęcia ze zwoju nie pociąga za sobą ryzyka niewypału i nigdy nie grozi przykrymi lub fatalnymi skutkami. Chodzi tu o tzw. ryzyko bazowe – w innych przypadkach, gdy zachodzą np. „trudne warunki" – Mistrz może narzucić procentową szansę fiaska. Fiasko powoduje w takim przypadku brak efektu zaklęcia – i zniknięcie bezpowrotne zapisu ze zwoju[2].
f. Zwój, z którego „wyczerpano" wszystkie zaklęcia, nie może być ponownie „naładowany". Jest bezwartościowym kawałkiem papieru, który można wykorzystać wyłącznie na podpałkę lub w celach higienicznych.
g. Zwój, jako przedmiot magiczny, jest wykrywalny zaklęciem *Wykrywam*. Nie można jednak magią anulować zaklęć zawartych w zwoju ani „wymazać" zapisów. Warto jednak wiedzieć, że każdy znaleziony zwój może być zabezpieczony przed niepowołanymi rękoma mniej lub bardziej skomplikowaną pułapką, powodującą zniszczenie zwoju a nawet obrażenia dla tego, kto próbuje zwój rozwinąć. Taką pułapkę można – przy spełnieniu właściwych warunków – rozbroić rzuconym na zwój zaklęciem *Odczyniam*.

Zwój jest cenną zdobyczą dla każdego czarodzieja – penetrując skarbce lub skrytki mag pilnie rozgląda się za czymś takim. Zwoje są również przedmiotem handlu. Sprzedają je wyrabiający Arcymistrzowie, a także ci, którzy je znajdują, zdobywają lub kradną. Można je nabyć w większych miastach w wyspecjalizowanych sklepach lub na jarmarkach. Szansa na znalezienie takiego, jakiego się potrzebuje wynosi 5-10%. Cena w sztukach złota – bazowo 100 x punkty, będące kosztem czaru, z poprawką na okoliczności (popyt-podaż).

Rola zwojów w scenariuszu i w grze

Niekiedy „odnalezienie" zwojów z konkretnymi zaklęciami jest przewidziane w scenariuszu przygody – wówczas takie znalezisko ma swoje znaczenie i rolę do odegrania.

Dajmy na to zwój zawiera zaklęcie, bez którego drużyna nie ma żadnych szans i nie poradzi sobie z wykonaniem przewidzianego w przygodzie zadania. Zaklęcie ze zwoju jest kluczem do sukcesu – według zawartych w scenariuszu „tajemniczych" wskazówek należy zwój odnaleźć i wykorzystać go, gdy czas nadejdzie.

Przykład:

Drużyna musi dostać się do wnętrza czarodziejskiej krypty, zatopionej, niby pęcherz powietrza, wewnątrz góry. Nie ma żadnego wejścia, bez pomocy magii nie ma co marzyć o sukcesie. „Zwykła" magia jest jednak bezużyteczna, za słaba – zaklęcie *Przenikam* pozwala pokonywać warstwy grube na dwa metry, a od krypty dzielą drużynę znacznie grubsze warstwy skały, ściany jaskiń itp. Kluczem do sukcesu będą zdobyte wcześniej zwoje, dla przykładu:

Przenikam z impetem w głąb (koszt 10 pkt.)
Czarodziej (i 1k6 towarzyszących mu osób) jest w stanie przeniknąć jednorazowo 40-metrową warstwę skały, muru,kamienia.

Otwieram korytarz (koszt 9 pkt.)
Zaklęcie „wierci" w skale, murze itp. trwały korytarz 1x1 metr. Maksymalna grubość „wierconej" skały – 10 m.

Kret (koszt 6 pkt.)
Czarodziej (tylko on, bez towarzyszy) zdobywa zdolność kreciego przekopywania się przez warstwę ziemi, żwiru lub luźnego kamienia. Maksymalnie: 100 metrów lub pół godziny.

Zwoje mogą też zawierać silne, specjalnie skuteczne czary, bez których drużyna może w zasadzie się obejść, ale gdyby je miała, byłoby bez porównania łatwiej i bezpieczniej.

Przykład:

Drużyna planuje zabicie srogiego, ognistego smoka, by móc ograbić jego skarbiec. Zwykły „drużynowy magik", wyposażony w zwykły repertuar zaklęć, nie na wiele się przyda – *Piorun* na ognistego smoka w ogóle nie działa, nieskuteczne są ***Rozkazy*** itp. Przydałyby się zatem takie zwoje, jak:

Sub-zero (koszt 8 pkt.)
Działa jak *Piorun* lub *Chmura*, strefą rażenia 10 m, ale razi straszliwym zimnem – obrażenia 1k6+6 punktów KON + 1k6 za każde 10 sek. przebywania wewnątrz sfery. Nie działa na potwory „zimnolubne" (lodowe i śnieżne demony, Yeti itp.)

Święty Jurek (koszt 15 pkt.)
Działa jak *Grot*, ale wystrzeliwuje złocistą włócznię, powodującą 1k10+1k6 punktów utraty KON. Stosowany przeciwko smokom, ma dodatkowe działanie „psychologiczne" – jeśli obrażenia zadane *Jurkiem* wyniosą 12 punktów lub więcej, smok całkowicie traci morale i ochotę do walki – ucieka w popłochu.

Visa-Mastercard (koszt specjalny: 10 pkt. za sumę do 5 tys. szt. złota+5 pkt. za każdy następny tysiąc)
Zaklęciem tym czarodziej może jednorazowo „przetransferować" do dowolnego, wybranego miejsca (np. banku) ekwiwalent w sztukach złota dowolnego „skarbu" – w ilości, na jaką pozwoli mu posiadana ZM (lub Kondycja). Mając w jakimkolwiek miejscu „majątek", „sejf" lub „konto", czarodziej może stamtąd „pobrać", ściągnąć dowolną ilość gotówki. Zaklęcie działa na zasadzie „mocnej" teleportacji – odległość nie ma znaczenia.
Uwaga: jeśli z jakichkolwiek powodów czar nie podziała, całe transferowane mienie znika jak sen jaki złoty.

Zauważmy, że opisane w przykładach „zwoje z zaklęciami", choć stanowiłyby dla drużyny cenną pomoc, nie wpływałyby negatywnie na równowagę gry. Wyposażony w zwoje czarodziej nie zyskiwał na „omnipotencji", bo miał świadomość, że zwoje musi hołubić i strzec, aż do czasu zaistnienia „konkretnej potrzeby". Aż do tego czasu czarodziej miał do dyspozycji tylko i wyłącznie swój ograniczony w różnorodności i mocy, „zwykły" repertuar, zmuszający go do działania rozumnego i ostrożnego, do „kombinowania" i myślenia.

A jeśli „prowadzący" czarodzieja gracz jest mało rozumny? Jeśli przy pierwszej lepszej okazji zmarnował *Świętego Jurka* na byle goblina, jeśli użył *Kreta* by nastraszyć burmistrza, jeśli wykorzystał *Vise-Mastercard* na prezent dla kochanki? Cóż, to jego problem. Zaklęcie znikło ze zwoju, zwoju nierozsądny mag może użyć w celach higienicznych.

Mistrz gry może – a niekiedy będzie zmuszony – wymyślić i „podrzucić" drużynie jakiś zwój z zaklęciem, bez którego gra utknie w martwym punkcie względnie zaistnieje groźba nagłego i tragicznego finału, przerywającego lub psującego humor i zabawę. W trudnych, niebezpiecznych, grożących nieuchronną śmiercią sytuacjach można i trzeba sięgnąć do zwojów z takimi zaklęciami jak *Bierz go, Baskerville, Trotylem i Napalmem* czy nawet *Pół megatony*. Może przydarzyć się i tak, że nie obejdzie się bez *Przybywaj, kawalerio, Ratujcie, Święci Pańscy* albo *Ja chcę do mamy*. Szczytem byłaby, rzecz jasna, konieczność użycia zwoju *Powstańcie, Łazarze*. Opisów i kosztów powyższych czarów nie podaję, zostawiając to inwencji, wyobraźni i pomysłowości graczy i Mistrzów.

Kolejnym rodzajem „magicznych automatów" są amulety. Są to przedmioty, posiadające automatyczną lub aktywizowaną na rozkaz zdolność czarodziejską. Przedmiotów takich jest nieskończenie wiele rodzajów – mogą to być wyroby jubilerskie (pierścienie, naszyjniki, medaliony, diademy), pozornie zwykłe elementy ubrania (czapki, pasy, rękawice), pozornie zwykłe elementy wyposażenia (kije, laski, różdżki, klucze), zwykłe obiekty (kamyki, muszelki, kości i zęby, kawałki szkła) a także wiele, wiele innych.

Amulety dzielą się na takie, które mogą być używane przez każdego, kto je ma i umie uaktywnić oraz takie, które mogą być używane wyłącznie przez czarodziejów. Nas chwilowo interesować będą tylko te drugie, które z kolei dzielą się na:

a. amulety, które na rozkaz rzucają zaklęcie. Czarodziej ma np. na palcu pierścień – wystarczy, by wytężył wolę i krzyknął (aktywatorem jest z reguły, choć nie zawsze, dźwięk), a pierścień natychmiast rzuca czar *Ryba*. Czarodziej może oddychać pod wodą. Prze-

waga amuletu nad „zwykłym" sposobem jest znaczna. Po pierwsze, działanie jest o wiele szybsze i nie narażone na negatywny wpływ „warunków zewnętrznych", mogących uniemożliwić lub utrudnić koncentrację, niezbędną do „zwykłego" czarowania . Po drugie, zaklęcie z amuletu działa zawsze – nigdy nie występuje tu ryzyko fiaska. Dodatkowo – last but not least – zaklęcie, rzucane z amuletu nie wyczerpuje ZM maga.

b. amulety, działające automatycznie. Czarodziej ma np. na szyi muszelkę na sznurku. Jeśli czarodziej będzie celem jakiegokolwiek „pocisku" (strzały, kamienia rzuconego lub wystrzelonego z procy, dzirytu, jadu plującej kobry, ba – nawet zawartości wylewanego z okna nocnika), amulet działa automatycznie czarem *Odchylka*, „odchylającym" tor lotu tak, że czarodziej nie może być ugodzony[3].

c. amulety, które nie rzucają zaklęć, ale mają „wbudowane", integralne właściwości magiczne. Przykładowo, medaliony, posiadające *Dziurkę widzenia prawdy* (opisane przez Johna Morressy w cyklu o przygodach czarodzieja Kedrigerna). Spojrzenie przez *Dziurkę* ujawnia magię i pozwala ją zrozumieć (kombinacja czarów *Wykrywam* i *Czytam*), demaskuje niewidzialność i iluzję, wykrywa magiczne pułapki itp.

d. amulety, służące do wspomagania zdolności magicznych czarodzieja. Noszący go czarodziej jest dla przykładu mniej narażony na „niewypał" zaklęcia, szybciej regeneruje ZM i ma „bonus" w postaci ułatwiających modyfikatorów do tekstów na Inteligencję. Amulety tego typu zawsze są osobiste, „dostrojone" do danego czarodzieja – dla innych są bezużyteczne.

e. amulety „kombinowane", łączące w sobie różne cechy i możliwości z podanych powyżej. Są zawsze „dostrojone" do osobowości danego czarodzieja.

Przykłady, którymi się posłużę, pochodzą (przepraszam!) z mojej własnej twórczości: chalcedonowy diadem, noszony przez Visennę z opowiadania „Droga, z której się nie wraca" rzucał na rozkaz zaklęcia *Wykrywam*, *Czytam*, *Znajduję* i *Co myślisz*, „zapamiętywał" i umożliwiał rzucenie trzech zaklęć z uprzednio przeczytanych zwojów (m.in. *Gadaj, nieboszczyku*), automatycznie zabezpieczał przed wszelkiego typu ***Rozkazami*** i pozwalał rozumieć naturę każdej rany, choroby lub dolegliwości. Niestety, miał wadę – fatalnie wpływał na fizyczne i psychiczne zdrowie Visenny.

Z kolei obsydianowo-brylantowa gwiazda czarodziejki Yennefer z opowiadań o wiedźminie rzucała na komendę całą serię ***Rozkazów***, pozwalała czarować bez żadnego ryzyka, umożliwiała telepatię i czytanie myśli i intencji. Miała też zdolność automatycznego wysyłania impulsów, które w dość ciekawy sposób działały na mężczyzn, znajdujących się w pobliżu. Amulety z grup **a.** i **b.** mogą być „wieczne" lub zawierać określoną ilość „ładunków" – po „wystrzeleniu" tychże tracą swoje właściwości. Możni magicy (Arcymistrzowie) mogą ponownie „ładować" amulety. Amulety z grupy **d.** i **e.** są zawsze „wieczne", nigdy nie tracą swych potencjałów. Są jednak tak silnie dopasowane do organizmu i psychiki czarodzieja, że utrata ich odbija się silnie nie tylko na zdolnościach do czarowania, ale i na zdrowiu. Drogą handlu lub wymiany można zdobyć amulety typu **a.**, **b.**, **c.** Są z reguły bardzo drogie, znacznie droższe od analogicznych zwojów. Amulety **d.** i **e.** muszą być wykonane specjalnie i dopasowane, „dostrojone" do czarodzieja – operacji takiej może dokonać jedynie Arcymistrz Magii, a proces „strojenia" jest niesłychanie czasochłonny.

Odnośnie wykorzystywania amuletów w grze, Mistrzów i autorów scenariuszy obowiązują reguły i prawidła podane przy omówieniu zwojów. Podstawowym przykazaniem jest dbałość o równowagę gry, wyrażająca się w umiarze w szafowaniu cudownymi przedmiotami. Będąc miłośnikiem (i autorem) fantasy doradzam też daleko idącą wstrzemięźliwość w bezkrytycznym adoptowaniu do gier pomysłów pisarzy. Magia „literacka" granic nie zna, a logika i rozsądne prawdopodobieństwo „książkowego czarodziejstwa" są elementami drugorzędnymi wobec potrzeb fabuły.

Urokliwe i chwytne fabularnie pomysły – jak dla przykładu telekomunikacyjno-teleportacyjne Atuty z „Amberu" Rogera Zelaznego rozwaliłyby każdą grę, gdyby dostały się w łapki graczy jako „amulet". Fanów Zelaznego informuję, że w ostatniej części „Amberu", zatytułowanej „Prince of Chaos" ten pomysłowy pisarz wprowadza do akcji „szczyt szczytów" amuletologii stosowanej . Chodzi o tzw. „spikard", amulet w kształcie pierścienia. Spikard jest „magicznym procesorem", generatorem zaklęć. Czarodziej myśli „Chciałbym, aby...", aktywizuje spikard i bęc! Spikard wymyśla zaklęcie i rzuca je.

Mistrzowie! Nie dawajcie graczom spikardów!

Magiczny NPC

Zamiast „pomocy" serwowanej drużynie graczy w postaci magicznych zwojów i amuletów, scenariusz (lub Mistrz) może zastosować metodę znacznie ciekawszą z punktu widzenia „role playing" – może wprowadzić do gry postacie. **Osoby.** Jeśli drużynie wyjątkowo się nie wiedzie, jeśli klęski i fiaska zaczynają deprymować graczy i psuć całą zabawę, pojawia się nagle („przypadkowo") miła czarodziejka, gotowa podleczyć Kondycję, otworzyć magiczną bramę, przysmażyć *Piorunem* wrednego olbrzyma – słowem: pomóc. Taką pomocniczą postać, którą ja nazwę „postacią scenariuszową"[4], praktykujący gracze ochrzcili „enpisem", trawestując przyjęte w grach anglosaskich określenie „NPC" – Non-Player Character. Czyli – postać, nie będąca graczem – ale zarazem nie będąca „potworem". NPC ma z założenia być sprzymierzeńcem graczy, a nie kolejnym przeciwnikiem do zabicia.

O roli „enpisa" w grze można pisać długo i namiętnie, ale my ograniczmy się tylko do jednego rodzaju takiej postaci – do NPC, będącego czarodziejem. Jak już wspomniano, niektóre „przygody" są tak skonstruowane, że drużyna złożona wyłącznie z wojowników nie ma żadnych szans, by uporać się z przewidzianymi w scenariuszu przeciwnościami. Bez magii po prostu ani rusz. Scenariusz powinien przewidywać więc możliwość, a nawet konieczność dokooptowania do drużyny „czarodziejskiego NPC". Niekiedy obowiązek stworzenia NPC ad hoc spada na Mistrza – będą to sytuacje opisane powyżej, kiedy drużynie bez magika wiedzie się źle – ale nie tylko. Gracze, dla przykładu, uznają, że dopóki nie „zaangażują" jakiegoś czarodzieja to na krok nie ruszą się z miasteczka. Przybiją na rozstajnych drogach ogłoszenie „Czarodziej potrzebny pilnie" i czekają na oferty. Mistrz (jeśli zechce być łaskawy) wymyśli i „podeśle" im stosownego enpisa, nawet jeśli scenariusz tego nie przewidywał.

NPC, choć „nie-gracz", gra tak samo jak postaci prowadzone przez graczy. Dokładnie tak samo. Ale prowadzącym jest MG. Z tego wynika, że:

a. magiczny NPC ma dokładnie takie same cechy, jak bohaterowie, prowadzeni przez graczy, ustalane identycznym sposobem.

b. obowiązują go identyczne zasady mechaniki gry (testowanie, losowanie, ustalanie prawdopodobieństwa, obliczanie punktów Kondycji i ZM, kalkulowanie ryzyka fiaska przy czarowaniu itp.)

Różni NPC od innych „bohaterów" jego specjalna rola w danej „przygodzie" – rola czarodzieja, którego drużynie brakuje. Stąd też repertuar zaklęć (zwojów, amuletów) winien być precyzyjnie dopasowany do potrzeb gry. W naszym systemie NPC nigdy nie jest czarodziejem możnym i potężnym. Podobnie jak „czarodziej-gracz", jest on magiem „poziomu zerowego". Jak powiedziano, postać ta jest w grze prowadzona przez MG, to właśnie Mistrz „gra" tą postacią. Ale pamiętajcie, Mistrzowie Gry, że NPC nie służy do tego, żebyście mogli „też sobie pograć" – NPC ma uatrakcyjnić zabawę graczom. Jego „zachowania" muszą być – do pewnego stopnia – podporządkowane interesom gry.

Co to znaczy – do pewnego stopnia? Znaczy to, że nie wolno dopuścić, aby z kolei gracze traktowali NPC jako „podręczny worek czarów". Czarodziejski NPC jest przecież „człowiekiem z krwi i kości", który będzie uważał się za pełnoprawnego członka drużyny. Będzie żądał równego traktowania, udziału w łupach, zdobytych przedmiotach magicznych. Może nawet więcej, niż równego! W końcu, świadczy drużynie usługi, bez których byłoby im ciężko, oj, ciężko. I ma pełne prawo zbuntować się, jeśli w konfrontacji ze srogim potworem wszyscy gracze zwieją, zostawiając go na placu boju samego jak palec (*„A niech czaruje!"*). Ma prawo uważać za skrajną bezczelność żądanie: *„Rzucaj* Leczę *na wszystkich po kolei, nawet kosztem twej własnej Kondycji, guzik nas obchodzi, możesz umrzeć, jesteś tylko enpisem."*

1. Ryzyko bazowe kalkuluje się oczywiście wyłącznie przy rzucaniu zaklęć o koszcie wyższym niż 1 pkt., względnie wówczas gdy zachodzą warunki utrudniające rzucanie. W naszym przykładzie, na początku przygody, zdrowy i wypoczęty czarodziej „otworzy" wieżę czarem Otwieram z ryzykiem tylko 40 procent, bo Otwieram kosztuje 1 punkt.
2. Taki właśnie skutek powoduje rzucenie zaklęcia *Skuś, baba* na czarodzieja, który właśnie odczytuje zaklęcie ze zwoju.
3. Informacja dla pragnących wykorzystać taki amulet w grze: nie chroni on przed zaklęciem Grot, ale zabezpiecza przed strzałami z magicznych łuków i im podobnych.
4. Andrzej Sapkowski w oryginale swego tekstu rzeczywiście nazywa NPCów „postaciami scenariuszowymi", ale my jesteśmy mądrzejsi i zmieniliśmy mu ten termin na „Bohaterów Niezależnych", gdyż to właśnie określenie lansujemy i lansować będziemy (*dopisek redakcji*).

OKO YRRHEDESA

Scenariusz gry fabularnej, przeznaczony dla 3 - 5 graczy

Wskazówki dla Mistrza Gry

Drogi Mistrzu!

Zanim zasiądziesz przy stole, frontem do spragnionej przygód kompanii, nie zapomnij o następujących czynnościach:

Przygotowanie gry

- Dokładnie i skrupulatnie zapoznaj się ze scenariuszem. Przeanalizuj ogólną strategię i poszczególne sytuacje, zastanów się wstępnie, jak je będziesz opisywał i prowadził. Przestudiuj mapy, by pewnie czuć się „w terenie".
- Przygotuj graczy. Objaśnij im, co oznaczają ich cechy – Kondycja, Siła, Zręczność i Walka, jak się je określa i nanosi na Kartę Bohatera. Zadbaj o ich podstawowe wyposażenie – komplet dwóch kostek sześciościennych, ołówki, kartki do notatek itp.
- Sam się przygotuj – wybierz dla siebie miejsce przy stole odpowiednio oddalone od graczy, by nie mogli „zapuszczać żurawia" do twoich notatek, map i scenariusza, pomyśl o tekturowym ekranie, za którym będziesz mógł sekretnie rzucać kostkami. Zaopatrz się w kartki do notatek i obliczeń, komplet kostek itp.
- Jest wielce wygodne, zwłaszcza podczas przeprowadzania wszelkich walk, aby gracze posiadali figurki przedstawiające ich bohaterów – z braku oryginalnych mogą to być jakiekolwiek improwizowane „pionki". Za ich pomocą można obrazowo i przejrzyście odtworzyć marszowy lub bojowy szyk drużyny, rozmieszczenie sił w starciu.

Rozpoczęcie gry

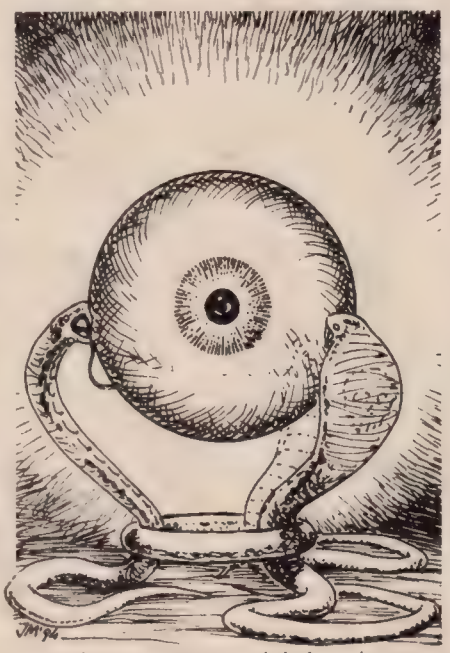
Na podstawie **Wstępu** do scenariusza dokonaj wprowadzenia graczy w świat przygody, objaśnij im ich zadanie. Zrób to w sposób atrakcyjny i intrygujący. Musisz już na wstępie zaciekawić graczy, sprawić by poczuli się w skórze prawdziwych poszukiwaczy przygód, ażeby zaczęli wczuwać się w tę fantastyczną krainę. Pamiętaj, że na tym etapie gra już się toczy – to nie ty rozmawiasz z graczami. Wykorzystaj „role" Bohaterów Niezależnych i innych osób, które występują we **Wstępie**.

Prowadzenie gry

Każda kolejna sytuacja w scenariuszu, każda kolejna przygoda opisana pod właściwym numerem składa się z dwóch części:

A. Opisu miejsca i sytuacji, którą odczytasz graczom. Nie sugeruj się zbytnio słowem „odczytasz", nie opieraj się wyłącznie na suchym, scenariuszowym tekście. Bądź twórczy – obrazowo opisuj miejsce akcji, zadbaj o atmosferę, aurę tajemniczości i grozy, stwórz napięcie. Gdy trzeba, posłuż się szkicem lub rysunkiem. Gracze mogą – i na pewno będą – żądać od ciebie dodatkowych informacji związanych z odczytywanym im opisem. Musisz tych wiadomości im udzielić. Jeśli scenariusz nie zapewni ci właściwej informacji, do akcji powinna wkroczyć twoja wyobraźnia.

B. Informacji dla Mistrza Gry, to znaczy dla ciebie. Wyłącznie dla ciebie. Ta część wskaże ci, jak prowadzić grę. To znaczy poinformuje cię o mechanice gry, którą należy zastosować, gdy gracze zadeklarują



podejmowane przez ich bohaterów czynności. Rezultat tych działań, narzucający tempo grze i popychający przygodę naprzód, będziesz ustalać za pomocą dwóch podstawowych operacji, to znaczy:

1. testowania jednej z cech bohatera

Przykład:

W części II-E scenariusza w sarkofagu przyczaił się gremlin, gotów do ataku z zasadzki. Konwencja przewiduje, że po ataku stwór rzuci się do ucieczki. Gdy jednak bohaterowie zadeklarują chęć ścigania go, rezultat pościgu będzie zależny od testu na Zręczność. A zatem każdy ścigający musi być poddany testowi. Rzuca się dwiema kostkami sześciościennymi (2k6), do wyniku zgodnie ze scenariuszem dodaje się 2 – modyfikator utrudniający, oddający trudność dogonienia zwinnego stworka. Jeżeli otrzymany wynik jest wyższy niż Zręczność bohatera, test jest nieudany, gremlin umknął. Jeżeli wynik jest niższy lub równy, test jest udany, a gremlin dopadnięty i zmuszony do walki.

2. określania prawdopodobieństwa

Niektóre czynności i akcje bohaterów mogą przynieść określony skutek (powiodą się), kiedy zadecyduje ślepy los. Będą to działania nie związane z cechami bohaterów, a zatem testowanie stałoby się bezcelowe. Scenariusz poda wówczas prawdopodobieństwo takiego, a nie innego skutku – z reguły zależny od rzutu jedną kostką sześciościenną (1k6).

Przykład:

W części III-8 scenariusza, siłowe otwieranie sekretnych drzwi może (ale nie musi) spowodować blokadę mechanizmu i niemożność otworzenia wrót. O tym czy tak się stanie, zadecyduje rzut 1k6 – wyrzucenie 1 lub 2 oznacza, że drzwi się zablokowały.

Sytuacje nieprzewidziane scenariuszem

Wiele, bardzo wiele będzie sytuacji nieprzewidzianych. Gracze mają pełną swobodę wyboru swoich działań, będą wybierać najbardziej nieprawdopodobne zachowania – może się zdarzyć, że „przechytrzą" najbardziej chytry scenariusz. Twoim zadaniem, Mistrzu, jest ustalić skutek każdej akcji. Wówczas analogicznie do wyżej opisanych operacji musisz:

1. Przeprowadzić test, jeżeli powodzenie (skutek) podejmowanej przez bohatera, a nie ujętej scenariuszem akcji może być uzależniony od którejś z jego podstawowych cech: Siły, Zręczności lub Inteligencji. W zależności od stopnia trudności zastosujesz modyfikator ułatwiający lub utrudniający.

Przykład:

W części I scenariusza może dojść do losowego „spotkania" drużyny z olbrzymem, żądającym okupu w zamian za wolną drogę. Scenariusz daje bohaterom wybór ograniczony – mogą zapłacić okup lub wyrąbać sobie drogę mieczami. Mogą wpaść jednak na inny pomysł, na przykład spróbują przechytrzyć potwora, starając się mu wmówić, że stanowią forpocztę silnego oddziału i że lepiej zrobi, jeśli zejdzie im z drogi. Mistrz, zapominając na chwilę o scenariuszu, winien wówczas przeprowadzić test na Inteligencję. Stosowny byłby też modyfikator ułatwiający (np. -1) bo jak wiadomo, olbrzymy rozumem nie grzeszą. Test udany będzie oznaczał, że olbrzym dał się okpić – wystraszony, zrezygnuje z ataku.

2. Określić prawdopodobieństwo zadeklarowanej, a nie przewidzianej scenariuszem akcji.

Przykład:

Ten sam, co powyżej, olbrzym. Bohaterowie nieoczekiwanie proponują mu w charakterze okupu nie 10 sztuk złota, których w myśl scenariusza żąda, a tylko pięć. Mistrz może założyć, że szansa na zaakceptowanie przez olbrzyma połowy okupu wynosi 50% – (rzut 1, 2, 3 oznaczać będzie odrzucenie propozycji, rzut 4, 5, 6 – jej przyjęcie). Zadaniem Mistrza jest właściwe określenie prawdopodobieństwa. Gdyby na przykład, bohaterowie zaoferowali olbrzymowi tylko 1 sztukę złota, szansa na akceptację tak nikczemnie małej sumy musiałaby być minimalna; Mistrz musiałby sięgnąć po dwie kostki sześciościenne (2k6, możliwości od 11 do 66) i założyć, przykładowo, że wyłącznie wynik 65-66 oznaczałby wyjątkowo mało wymagającego olbrzyma.

3. Kierować się realizmem sytuacyjnym, wybierając, bez testowania i bez określania prawdopodobieństwa, jedyny możliwy i logiczny skutek podejmowanej, nieprzewidzianej akcji lub czynności.

Przykład:

Znany już gremlin jest ukryty w sarkofagu (część II-E). Załóżmy, że ostrożni bohaterowie, zamiast zaglądać do środka, wrzucą tam najpierw zapaloną gałąź lub szmatę. Jest oczywiste, że ogień zmusi stworka do panicznej ucieczki, a tym samym do ujawnienia swej obecności. Bohaterowie unikną zagrożenia, jakim byłby atak gremlina z zasadzki. Nie trzeba przeprowadzać testu – ta akcja nie jest związana z żadną cechą. Bez sensu jest też kalkulowanie prawdopodobieństwa – szansa, że bytujący w podziemiach gremlin nie boi się ognia, wynosi 0%. Niektóre z nieprzewidzianych zachowań graczy mogą cię zmusić do odmiennego niż założony w scenariuszu przebiegu dalszej gry – czyli do konieczności zmodyfikowania scenariusza, do jego urealnienia, do podporządkowania dalszego ciągu przygody rzeczywistemu przebiegowi wypadków. Ponownie do akcji musi wkroczyć Twoja wyobraźnia!

Rozstrzyganie przebiegu i wyniku walk

Stosownie do scenariusza, względnie z własnej woli, bohaterowie ścierać się będą orężnie z przeciwnikami – scenariuszowymi „potworami". Potwór ma zapisane w scenariuszu cechy: Kondycję i Walkę, analogiczne do odpowiednich cech bohaterów, oraz cechę Atak, której bohaterowie nie mają (w praktyce, rzecz jasna, mają, ale zawsze wynosi ona 1). Atak potwora oznacza liczbę przeciwników, z którymi może on walczyć jednocześnie, w czasie jednego starcia.

Zanim dojdzie do walki, Mistrz winien szybko przeanalizować możliwą reakcję potwora przy spotkaniu z bohaterami, o ile reakcji takiej nie przewiduje scenariusz. W zależności od rozwoju sytuacji nieodzowne może okazać się ustalenie stopnia prawdopodobieństwa, znanym już sposobem rzutu kostką. Następnie Mistrz określa, czy któraś ze stron używa broni rażącej na odległość. Jeżeli scenariusz nie stanowi inaczej, o skuteczności użycia „pocisków" decyduje test na Zręczność, przeprowadzany zgodnie z podanymi wcześniej zasadami. Wyniki „ostrzału" ustala się natychmiast, jeszcze przed przystąpieniem do walki wręcz.

Walka wręcz

Kolejność działań Mistrza jest następująca:

1. Należy odpowiednio rozstawić walczących, zwracając uwagę na ich liczbę i cechę Atak. W takim ustawieniu nieocenioną rolę odgrywają „pionki" lub figurki.

Przykład:

W I części scenariusza drużyna atakowana jest przez 12 orków. Jeśli, na przykład drużyna liczy 6 osób, każdy będzie walczyć z 2 orkami.

2. Należy ustalić, komu z walczących przysługują „dodatnie" lub „karne" punkty, wynikające z założonej scenariuszem lub realizmem sytuacyjnym przewagi, jaką ma nad wrogiem.

Przykład:

Krasnolud Fungi, Bohater Niezależny, który nienawidzi orkowego plemienia, walczy jak szatan. Należy mu się przeto 1 punkt dodatni. A ponieważ nosi kolczugę chroniącą go od ran – poniesie zawsze o 1 punkt mniej strat w Kondycji, niż wykaże kostka.

3. Pierwsze starcie. Każdy z graczy rzuca 2k6, do wyniku dodaje poziom swej cechy Walka i należne „punkty". Wynik jest tzw. Wartością Bojową (WB). Identyczną procedurę stosuje Mistrz w odniesieniu do orków i Bohaterów Niezależnych. Porównuje się WB walczących – ten, kto ma wyższą, pokonał przeciwnika, zadał mu „ranę". Równe WB oznaczają wzajemne sparowanie ciosów. Nie wolno przy tym zapomnieć o cesze Atak!

Przykład:

Dwóch orków, przypadających w boju na krasnoluda Fungiego, to herszt bandy i zwykły ork. Wszyscy mają cechę Atak=1, a więc konieczne jest ustalenie, z kim Fungi walczy, bo może walczyć tylko z jednym przeciwnikiem. Fungi deklaruje, że walczy z hersztem. WB są następujące: Fungi 17, herszt 11, ork 15. Rezultat – Fungi ugodził herszta. Pomimo wyższej WB nie przyczynił szkody orkowi. Gdyby ork miał wyższą WB, zraniłby Fungiego.

Natychmiast ustala się skutki zadanych ran – czyli utratę punktów Kondycji, zależną od broni, którą walczący się posługują.

Przykład:

Fungi walczył toporem 1-6, rzut 1k6 dał 6. Kondycja Herszta wynosiła 6, została ograniczona do zera. Herszt pada martwy.

4. Skutki pierwszego starcia. Ponowne „rozstawienie" walczących: ci, którzy wyeliminowali swoich przeciwników, wspierają tych, którzy walczą nadal. Skutki starcia mogą być również określane w scenariuszu.

Przykład:

Scenariusz przewiduje, że po śmierci herszta morale bandy załamie się, a orki rzucą się do ucieczki. Skutki pierwszego starcia mogą też mieć odbicie w deklaracjach bohaterów antycypujących ich działania. Na przykład: mogą zechcieć ścigać umykających orków lub – jeśli starcie by przebiegało w sposób mało dla nich korzystny – sami oznajmią, że „odrywają się od nieprzyjaciela". Skutki zarówno pościgu, jak i ucieczki określa test na Zręczność, przeprowadzany zawsze bohaterom.

5. Dalsze starcia. Powtarza się procedurę opisaną w punktach **1 – 4** aż do finału; ograniczenia do zera Kondycji którejś ze stron lub udanej ucieczki.

Walka i jej rozstrzyganie, połączone z dużą buchalterią, musi być przez Mistrza zajmująco i ciekawie komentowane i opisywane.

Na tym koniec. Możesz przystąpić do dzieła, Mistrzu. A jeśli Tobie i graczom spodoba się ta zabawa – czytajcie **Magię i Miecz**! Będziemy tam od czasu do czasu zamieszczać w odcinkach **Podręcznik Mistrza Gry**, wprowadzający elementy gry zaawansowanej, przeznaczonej dla wytrawnych Mistrzów i zaprawionych w bojach graczy.

Definicje – krótki słowniczek

Gracz – osoba, biorąca udział w grze, „grająca" rolę bohatera;

Bohater – wyimaginowana postać z „krainy fantazji", w którą „wciela się" gracz;

Drużyna – grupa bohaterów, których w grze jednoczy wspólny cel;

Bohater Niezależny (BN) – występująca w scenariuszu gry postać, która może dołączyć do drużyny jako sprzymierzeniec. Jej rolę (z reguły) odgrywa Mistrz Gry;

Potwór – każde występujące w scenariuszu stworzenie lub osoba, nie będąca BN. Zdarza się, że potwór awansuje w grze na BN;

Mistrz Gry (MG) – osoba prowadząca grę. W scenariuszu fragment tekstu opatrzony inicjałami „MG" oznacza, że jest to komentarz przeznaczony wyłącznie dla MG, którego graczom poznać nie wolno.

k – kostka. Cyfra stojąca „przed" oznacza, ile kostek trzeba rzucić. Cyfra stojąca „po" ile pól ma mieć kostka. „2k6" oznacza dwie kostki sześciościenne;

1-6 – to samo, co „k6" lub „1k6" – wynik rzutu jedną kostką sześciościenną;

1-3 – to nie to samo co k3, ponieważ nie ma kostek trójściennych. Wynik z przedziału 1-3 tworzy się za pomocą k6: 1,2=1; 3,4=2; 5,6=3

Kondycja – cecha określająca wytrzymałość bohatera (BN, potwora). Dla bohatera ujmuje się ją losowo: 2k6+12. Dla BN i potwora wyznacza scenariusz. Najważniejsza cecha. Jej spadek do zera oznacza śmierć.

Siła – cecha określająca siłę fizyczną bohatera (BN). Dla bohatera określa się ją losowo: 1k6+6

Zręczność – cecha określająca liczne „talenty" bohatera (BN) – zwinność, skoczność, szybkobieżność, refleks, zmysł równowagi, bystry wzrok, koordynacja ruchów itp. Określa się ją losowo: 1k6+6

Inteligencja – cecha określająca przymioty umysłu bohatera (BN). Określa się ją losowo: 1k6+6

Walka – cecha określająca sprawność bohatera (BN, potwora) w posługiwaniu się orężem. Dla bohatera wyznacza się ją sumując Siłę i Zręczność, dzieląc wynik przez dwa (zaokrąglając w górę). Wynik 10-11 uprawnia do 1 dodatkowego punktu, wynik 12 – do dwóch dodatkowych punktów. Dla BN i potworów cechę Walka charakteryzuje scenariusz.

Atak – cechę tę posiadają wyłącznie potwory. Określa ona sprawność potwora w walce z wieloma bohaterami – może on jednocześnie, w jednym starciu, razić tylu bohaterów, ile wynosi jego Atak. Jeśli walczy z przeciwnikami, których liczba jest większa od jego cechy Atak, to niektórym nie może nic zrobić.

Testowanie – określanie powodzenia czynności bohatera za pomocą porównania wyniku rzutu 2k6 z poziomem cechy mającej wpływ na wynik przedsięwzięcia. Wynik rzutu 2k6 wyższy niż cecha oznacza niepowodzenie, równy lub niższy – powodzenie akcji.

Modyfikator – utrudnienie lub ułatwienie testu, ilość punktów, jakie należy dodać (np. mod. +1) lub odjąć (np. mod. -1) od wyniku rzutu 2k6 przy testowaniu.

2 szanse na 6 – określanie prawdopodobieństwa zdarzenia lub sytuacji, ustalenie, czy „coś" się wydarzy. W przykładzie „2 szanse na 6": jeżeli na k6 wyrzuci się 5, 6 – coś się wydarzy. Jeżeli wyrzuci się 1, 2, 3, 4 – nie wydarzy się.

Starcie – składnik walki, orężnego spotkania, które w grze składa się z jednego lub wielu starć.

Wartość Bojowa (WB) – losowe określenie powodzenia w walce, szansa zdobycia przewagi nad przeciwnikiem lub przegranej. Określa się WB sumując wynik rzutu 2k6 z cechą Walka.

Obrażenia – utrata punktów Kondycji. Może być wynikiem porażki w walce (posiadania WB niższej niż przeciwnik.) Może być wynikiem kontuzji, wyczerpania, głodu, pragnienia, wyziębienia lub przegrzania organizmu itp.

+1 do WB, -1 do WB – zwiększanie lub zmniejszanie WB, symulowanie przewagi, posiadanej nad przeciwnikiem w walce lub uleganie mu z powodu różnych okoliczności. Inaczej – karne lub dodatnie punkty do WB.

Miecz (1-6) – określanie zdolności danego oręża do zadawania obrażeń czyli do zmniejszania Kondycji przeciwnika. Obrażenia, zadane przykładowym mieczem, ustalane są losowo – za pomocą rzutu 1k6.

Miecz +1 – „plusem" oznacza się fakt, że dana broń jest magiczna, zaczarowana. „Plus" wyraża, ile punktów dodatnich do WB daje dana broń. Uwaga: jeśli scenariusz nie stanowi inaczej, miecz zaczarowany nie zadaje większych obrażeń, niż miecz zwyczajny, tj. 1-6 punktów.

Szt. złota – sztuka złota, złota moneta. Również miara wartości innych „skarbów" – biżuterii, drogich kamieni itp. Również (tam, gdzie jest to wskazane przez scenariusz) miara wagi.

Uwagi do scenariusza (tylko MG!!)

- Wszystkie wymienione w scenariuszu przedmioty magiczne są wykrywalne zaklęciem *Wykrywam*. Żadne z występujących w scenariuszu sekretnych drzwi i przejść nie są magiczne, stąd *Wykrywam* nie poskutkuje.
- Wszystkie sekretne drzwi i skrytki wykryje zaklęcie *Znajduję*.
- Wszystkie występujące w scenariuszu drzwi można otworzyć zaklęciem *Otwieram*. Wszystkie (o ile nie zostały zniszczone) można ponownie zamknąć za pomocą zaklęcia *Zamykam*.
- Wszystkie korytarze i jaskinie mają mały „prześwit", można więc je zamknąć zaklęciem *Tarasuję*.
- Właściwości magicznych przedmiotów można poznać, rzucając zaklęcie *Czytam*. Wyjątek stanowią przedmioty i osoby obłożone klątwą:
  a. korona z części III-8,
  b. młot z części VI-5,
  c. kapłanka Sharilla.

WSTĘP – WPROWADZENIE DLA GRACZY

Długotrwała, blisko miesięczna wędrówka, podczas której stanowiliście zbrojną eskortę karawany kupieckiej na Szlaku Kościotrupów, zakończyła się w małym miasteczku Vetteburg nad Rzeką Jesiotrową. Wynagrodzenie, jakie otrzymaliście od kupców, przeprowadzonych bezpiecznie przez pustkowia rozeszło się nadspodziewanie szybko w zajazdach i oberżach. Z tego też powodu nie kryliście gotowości wynajęcia waszych mieczy kolejnemu zleceniodawcy. Nie czekaliście długo na ofertę, a jednak, ku waszemu zdumieniu, nie przyszła ona z Gildii Kupieckiej ani od książęcych werbowników, ale od kapłanek ze świątyni Delibe – bogini płodności i plonów. Nie mniej było zdumiewające, że do świątyni wezwano i sprowadzono was nocą, potajemnie i skrycie.

I oto siedzicie w kamiennej, pozbawionej okien sali, oświetlonej skąpo oliwnymi kagankami. Naprzeciw was dwie kapłanki, jak wszystkie czcicielki Delibe urodziwe, ale poważne, oschłe i nieprzystępne. Towarzyszy im brodaty krasnolud, który was tu sprowadził. Wiecie, że nazywa się Fungi. Starsza z kapłanek, bez wstępów i ceregieli, przystępuje do wyjaśnień:

„Nad żyznymi dolinami na północ od Vettebergu, gdzie bujnie kwitnie rolnictwo i hodowla, góruje złowrogi masyw Czerwonego Rogu. Stojąca u szczytu góry świątynia demona Yrrbedesa od dawien dawna słynęła jako miejsce potwornego kultu, źródło wszelkiego zła, nieustające zagrożenie dla osadników w dolinach. Dwadzieścia lat temu, mocą szlachetnych paladynów i możnych czarodziejów z Axen świątynię Yrrbedesa zburzono, a zasiedlające ją monstra zabito lub przepędzono. Przez jakiś czas panował spokój, lecz od niedawna doliny znowu stały się obiektem ataków noszących to samo co niegdyś złowrogie piętno. Z masywu płyną ku ludzkim osiedlom zastępy orków, goblinów i koboldów, prowadzone przez renegatów i fanatycznych kapłanów. Czerwony Róg, niczym magnes, przyciąga wszelkie zło. Trwa nieustająca wojna. Wyrocznia w Axen, do której się zwrócono o pomoc, odpowiedziała zburzeniem świątyni, zerwaniem tego jadowitego ziela, jednak bez naruszania korzeni, skrytych głęboko w ziemi. Nie dosięgnięto więc jądra – Oka Yrrbedesa, magicznego klejnotu, promieniującego złą mocą i grozą. Gdy burzono świątynię, Oka nie odnaleziono, zwątpiono przeto w jego istnienie, uznano za symbol, wymysł, legendę. Był to błąd, brzemienny w skutkach. Wyrocznia bowiem powiada – Oko musi zostać zniszczone. Ale powtórna próba ataku wielkimi siłami, z użyciem potężnej magii, spowoduje jedynie jeszcze głębsze skrycie się potworności we wnętrznościach Góry".

„Dlatego też – wtrąca krasnolud Fungi – zdecydowano użyć małej grupy, uderzyć znienacka. Musimy odnaleźć Oko i zniszczyć je. Domyślam się, gdzie Oko jest ukryte. Należałem do armii, która burzyła chram Yrrbedesa dwadzieścia lat temu. My, krasnoludy, żyjemy nieco dłużej od was, ludzi".

„Cel wasz – mówi młodsza kapłanka, uśmiechając się – jest szlachetny, jego osiągnięcie zapewni wam ludzką wdzięczność, sławę , przychylność wielkiej bogini Delibe... i jej kapłanek. Gdybyście zaś uważali, że to za mało, wiedzcie, że legendarne są skarby, jakie kryje ponoć sanktuarium Yrrbedesa. Te zaś słusznie będą należały do tych, którzy je zdobędą."

„Wyruszymy – mówi Fungi – jutro przed świtem. Czas nagli. Warownie i osady w dolinach są oblężone przez liczną armię potworów. Wątpię, aby w sanktuarium pozostawiono silne straże. To jest nasza szansa".

Dalsza część scenariusza przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrza Gry! Jeśli chcesz uczestniczyć w grze jako bohater – nie czytaj dalej! Nawet nie zaglądaj do dalszej części – zepsujesz sobie zabawę!

Wprowadzenie dla Mistrza Gry

Występujący w scenariuszu Bohaterowie Niezależni (jak np. krasnolud Fungi) posiadają cechy podstawowe w kolejności: Kondycja, Siła, Zręczność, Inteligencja, Walka, broń normalnie noszona. Występujące w scenariuszu potwory posiadają cechy podstawowe w kolejności: Kondycja, Walka, broń używana.

Opisy kolejnych miejsc akcji i wydarzeń podawane są w 2 częściach: pierwsza do odczytania graczom, druga – wyłącznie dla Mistrza Gry.

Rozpoczęcie gry

Przed wymarszem, bohaterowie zostaną wyposażeni w ekwipunek, przygotowany przez Fungiego. Każdy członek drużyny otrzyma: worek do noszenia na plecach, sakiewkę, latarnię i do niej zapas oliwy, krzesiwo, 3 tzw. żelazne racje żywności i pełną manierkę.

Ponadto, do rozdzielenia pomiędzy uczestników wyprawy: 50 m liny z kotwiczką, młotek i zestaw haków do wbijania w skałę, krótki łom, także skromna kasa wyprawy – 15 szt. złota. Dodatkowo kapłanki wręczą drużynie jedną buteleczkę magicznego eliksiru „o wielkiej mocy uzdrawiania" (jednorazowego użytku, przywraca Kondycję do poziomu początkowego).

Gracze, jeśli zechcą, mogą rozpocząć grę z własną bronią – jeśli nie, każdy może ze skromnej zbrojowni świątyni otrzymać miecz (1-6) i sztylet (1).

Krasnolud Fungi jest Bohaterem Niezależnym – jego rolę będzie odgrywał Mistrz Gry:
Fungi K21 S10 Z8 I8 W9 (topór 1-6, nóż 1)
Spec. zdolności: umiejętność precyzyjnego szacowania wartości kruszców i klejnotów.
Wyposażenie: latarnia, 3 żelazne racje żywności, pełna manierka.
Inne: krótka kolczuga (w walce odnosi o 1 pkt. obrażeń mniej, niż wykaże kostka. Doskonała, krasnoludzka jakość i lekkość kolczugi nie powoduje konieczności stosowania utrudniających modyfikatorów do testów).
Uwaga: Jeżeli liczba graczy jest duża (4-5 osób) rolę Fungiego można przydzielić graczowi.

I. Marsz przez pustkowia

Drużyna, prowadzona przez Fungiego, opuszcza Vetteberg bladym świtem. Pokonawszy w bród Rzekę Jesiotrową, zagłębia się w lasy na jej prawym brzegu i podąża w kierunku północnym.

Uwagi dla MG: droga zajmie drużynie 4 dni. W tym czasie nastąpią określone wydarzenia „czasowe" i losowane. Zakłada się, że obfitość pożywienia, zdobywanego po drodze, pozwala na zachowanie „żelaznych racji" w stanie nienaruszonym. Odpoczynki na nocnych biwakach przywracają każdorazowo 3 pkt. Kondycji, utracone poprzednio (Kondycja nigdy nie może przekroczyć poziomu wyjściowego).
1 dzień wędrówki: na północ, aż do rwącej i kamienistej Rzeki Białej, dalej, wzdłuż jej prawego brzegu, do wodospadu. Tutaj nocleg.
Wydarzenia:
Rano: Spotkanie (wg tabeli)
Południe: atak bandy 12 orków
Ork K5 W5 (szabla 1-6)
Herszt orków K8 W6 A1 (miecz 1-6)
Fungi do tego stopnia nienawidzi orków, że w walce z nimi ma +1 do Wartości Bojowej (WB). Morale bandy jest żadne, gdy padnie ich 6 (lub gdy padnie herszt), reszta weźmie nogi za pas.
Noc z drugiego dnia na trzeci: tajemniczy ktoś lub coś świśnie w nocy worek jednego z bohaterów (losowo). Worek odnajdzie się następnego dnia w południe, leżący na drodze drużyny – pusty, a do wnętrza ktoś napaskudził.
3 dzień wędrówki: wrzosowiskami na północ, ku widocznej cały czas górze.
Wydarzenia:
Rano: Spotkanie (wg tabeli)
Południe: Spotkanie (wg tabeli)
4 dzień wędrówki: jarami, wąwozami, łożyskami strumieni ku szczytowi góry. Wieczorem drużyna osiągnie cel – resztki zrujnowanej budowli, ledwo zauważalne pod bluszczem, mchem i trawą. Tutaj drużyna musi rozbić swój ostatni obóz przed zejściem do podziemi:
Wydarzenia:
Południe: ktoś nierozpoznany strzela z ukrycia z łuku, po czym znika. Trafia jednego, losowo wybranego z bohaterów lub BN – w wypadku wyrzucenia 1, 2 na k6, odbierając 1-3 punkty Kondycji,.
Wieczorem: w skalistym jarze lawina kamieni, której towarzyszy upiorny śmiech. Każdy, kto nie zda testu na Zręczność, odniesie obrażenia: 1-3 punkty Kondycji. NIe odnajdzie się żadnych śladów wesołka – Fungi będzie twierdził, że to „siła nieczysta".

TABELA SPOTKAŃ

1k6: 1–4 – jest spotkanie, 5 i 6 – nie ma. Jeśli jest, kolejny rzut k6, określający jakie; jeżeli się powtórzy, następne:

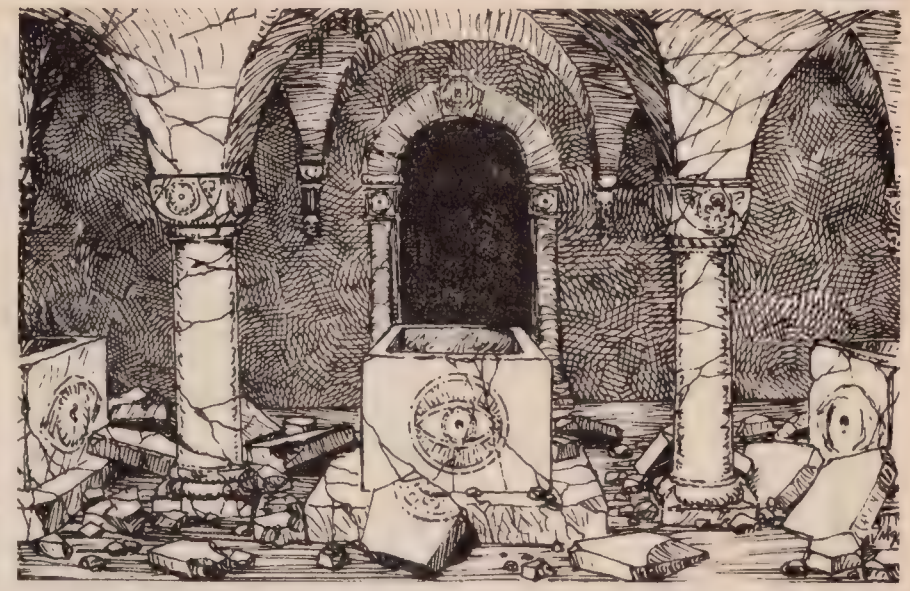
1. **rozwścieczony odyniec** K10 W8 A1 (1-6), zaatakuje z furią – w pierwszym starciu ma +4 do WB.
2. cztery przyjazne **leśne elfy** K8 W6 A1 (długi łuk 1-6, trafia 3, 4, 5, 6 na k6; sztylet 1). Będą towarzyszyć drużynie przez cały (następny) dzień, bo im „po drodze". Żaden nie rozstanie się z bronią, żaden nie zgodzi się towarzyszyć dłużej.

3. **ogromny chrząszcz – rohatyniec** K6 W4 A1 (1-3) zaatakuje. Jest nieruchawy, jeżeli drużyna zechce, umknie mu z łatwością. Pancerz chrząszcza jest trudny do przebicia – potwór traci zawsze o 2 punkty mniej, niż wykaże kostka.
4. **druid Halfast** K4 W4 A1 (laska, zaczarowana, użyta jako broń, na komendę zadaje obrażenia 1k6+2 punkty). Przyjazny, będzie towarzyszył drużynie przez cały (następny) dzień. Umie leczyć przez „położenie rąk", 1 raz dziennie, przywraca 1k6 punktów Kondycji. Nie zgodzi się towarzyszyć dłużej, a tym bardziej odstąpić laski. Halfast nie będzie pytał o cel wyprawy. Jeżeli jednak bohaterowie zdradzą mu go sami, poinformuje ich, że droga do sanktuarium Yrrhedesa prowadzi „jakoby" przez „grobowce przeklętych królów", miejsce bardzo niebezpieczne, pełne złych czarów.
5. **złośliwy olbrzym** K20 W10 A1 (maczuga 1-6+1 – „plus" za nadludzką siłę) zastąpi drogę, żądając okupu. Jeśli nie otrzyma min. 10 sztuk złota, zaatakuje.
6. **młoda wróżka Fenri** K4 W4 A1 (żadnej). Przyjazna. Będzie towarzyszyć drużynie przez cały (następny) dzień, nie zgodzi się być z nią dłużej. Zna kilka zaklęć, ale użyje wyłącznie dwóch: poproszona, magicznie wyleczy (1k6+1 pkt. Kondycji, 1 x dziennie). Zagrożona (jest strasznym tchórzem) użyje czaru *Teleportacja* – przeniesie się magicznie na bezpieczną odległość (także 1 x dziennie, a więc już nie wróci). Fenri będzie ciekawa celu wyprawy – jeśli pozna go, powie, że słyszała o sanktuarium Yrrhedesa, które jest „za jeziorem". Droga do jeziora prowadzi przez jaskinie, zamieszkane przez plemiona koboldów.

II. W ruinach świątyni (mapa nr 1)

Rano, Fungi poprowadzi drużynę pomiędzy omszałe głazy i resztki obalonych kolumn. W trawie wala się przerdzewiała broń, czaszki, piszczele. Pomiędzy dwoma ogromnymi blokami marmuru zieje zarośnięta pokrzywą dziura. „Tędy" – powie Fungi. Zapaliwszy latarnię, zagłębi się w otworze.

MG: Należy odnotować szyk, w jakim idzie drużyna.



A. *Nieduże pomieszczenie. Na ścianach zardzewiałe kółka i łańcuchy. Dociera tu jeszcze częściowo światło dzienne, rosną mchy i karłowate roślinki. Z potrzaskanego sufitu przebijają się korzenie drzew. „Jesteśmy pod miejscem, gdzie był ołtarz – mówi Fungi. – Tu trzymali jeńców, przeznaczonych na ofiarę." Są tu jedne drzwi, w północnej ścianie, zieje tam wielka nieregularna dziura o stopionych brzegach. „Magia – krasnolud wskazuje na dziurę – to czasami pożyteczna rzecz. Idziemy"*

B. *Większe pomieszczenie o potrzaskanych ścianach. W zachodniej ścianie otwarty portal i prowadzące w górę schody, całkowicie zawalone blokami kamienia. Na ścianie północnej resztki drzwi, rozbitych silnym czarem.*

MG: Schody są całkowicie zatarasowane, jedyna droga prowadzi na północ przez rozbite drzwi.

C. *Korytarz wschód – zachód. Tutaj już absolutnie ciemno, zapach stęchlizny i wilgoci Popiskują szczury. Fungi zdecydowanie skieruje się na zachód.*

D. *Rozwidlenie korytarza – północ – południe, odnoga południowa kompletnie zawalona gruzem i ziemią.*

E. *Otwarty, częściowo zrujnowany portal, za nim duże pomieszczenie, w którym stoją trzy otwarte, porozbijane sarkofagi, wysokie na 1,5 metra. Płyty, którymi je przykrywano, leżą potrzaskane na podłodze. W ścianie północnej żelazne drzwi, a raczej ich resztki, stopione przy samej framudze.*

MG: Sarkofagi są puste, ograbione, zawierają nierozpoznawalne szmaty i deszczułki. W środkowym przyczaił się jednak mały, długoręki stworek: **Gremlin** K4 W5 A1 (1-3), który chlaśnie swymi ostrymi jak brzytwy pazurami każdego, kto nachyli się, aby zajrzeć do sarkofagu, od razu zadając rany: 1-3 punkty Kondycji, po czym rzuci się do ucieczki w stronę **A**. Jest szybki i zwinny. Bohater deklarujący pościg dopadnie go dopiero po zdanym teście na Zręczność, mod. +2. Nie dogoniony gremlin ucieknie na powierzchnię.

F. *Pomieszczenie jest ślepe, bez wyjścia. Cała podłoga usłana resztkami kości i broni, zardzewiałego żelastwa. „Tutaj był ich ostatni szaniec – mówi Fungi – Bili się do końca. Ale myślę, że gdzieś tu jest ukryte przejście. Tamci woleli jednak zginąć, niż zdradzić nam drogę ucieczki. Problem teraz, jak to przejście odszukać?"*

MG: Każdy bohater wskazuje miejsce, które przeszukuje i jest testowany na Zręczność. Wszystkie testy – oprócz testu przeznaczonego dla bohatera, szukającego na ścianie południowej, na wschód od drzwi – są pozorne. Na ścianie południowej „zręczny" bohater wypatrzy różniący się od innych blok kamienia. Gdy się go poruszy, okręci się na osi i odsłoni dobrze zakonserwowaną dźwignię. Pociągnięcie jej spowoduje opuszczenie się całej podłogi o metr. W ścianie wschodniej odsłoni się otwór. W otworze widać schody, prowadzące w dół.

Uwaga: Gdyby drużyna miała poważne problemy z odnalezieniem przejścia, musi je „odkryć" – Fungi.

G. *Otwarty portal, za nim ślepe pomieszczenie, mocno zagruzowane, zawalone resztkami drewnianych konstrukcji. Wchodzący zostaną przywitani groźnym warczeniem – z zakamarków wyjdzie kosmaty, czarny w białe łaty stwór, przypominający małego niedźwiedzia z wielkim, puszystym ogonem.*

MG: Jest to **Skunksoniedźwiedź** K8 W6 A1(spec) (1-3). Stwór nie zaatakuje pierwszy, ograniczy się do postawy odstraszającej – postawi nastroszony ogon. Zaatakowany lub rozdrażniony, zrobi to, co zwykle robi skunks. Znajdujących się w pomieszczeniu (najbliżej) smród całkowicie pozbawi możliwości walki (WB=0), będących dalej zmusi do odejmowania 2 punktów od Wartości Bojowej. Skunksoniedźwiedź będzie chciał uciekać do **A** i na powierzchnię. Zaatakowany, zacznie się jednak zażarcie bronić. „Ofiary", nawet po dokładnym umyciu, długo jeszcze będą „pamiętać" to spotkanie.

Przeszukanie pomieszczenia (możliwe po pewnym czasie, gdy odór straci na sile) pozwoli na odnalezienie szkieletu człowieka w resztkach skórzanego kaftana oraz zardzewiałego miecza i skórzanego worka. W worku jest 20 szt. złota i sznur pereł (wart 20 szt. złota).

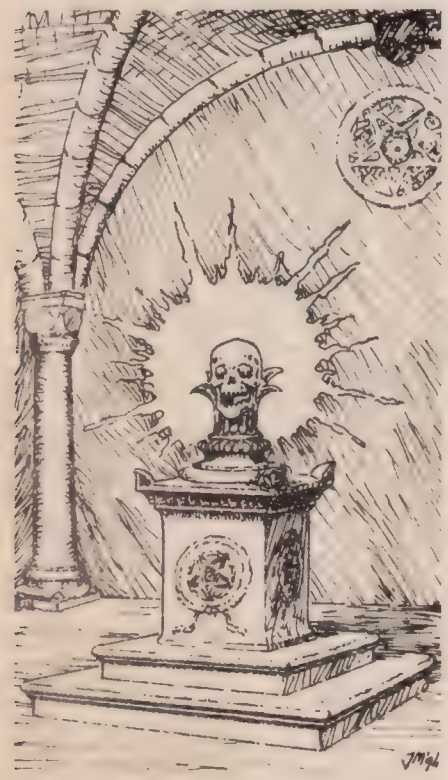
III. Grobowce przeklętych królów (mapa nr 3)

*Schody z **F**, wąskie i strome, prowadzą około 30 m w dół i kończą się drewnianymi, zamkniętymi drzwiami.*

MG: Na całym obszarze grobowców występuje magiczna aura, wykrywalna zaklęciem *Wykrywam*. Powoduje ona – o czym gracze nie wiedzą i co mogą poznać jedynie empirycznie – dodatkowe ryzyko fiaska (kumulatywne z normalnym) każdego rzucanego tu zaklęcia, wynoszące 10%. Drzwi, co do których scenariusz nie przewiduje innych możliwości, można wyważyć po zdanym teście na Siłę. W całym tajnym kompleksie świątyni od lat nikt nie przebywał, ponieważ został on odcięty od reszty świątyni trzęsieniem ziemi. Drużyna powinna się zorientować, że w grubej, nienaruszonej warstwie kurzu i pyłu pozostawia wyraźne ślady.

1. *Pomieszczenie posiada trzy wyjścia – dwa otwarte portale na ścianach wschodniej i zachodniej, oraz ciężkie, dwuskrzydłowe drzwi z brązu na ścianie północnej. Drzwi wyposażone są w ozdobiony zamek.*

MG: I nie dają się otworzyć siłą, potrzebny jest właściwy klucz (jest w 4).



2. *Niewielka krypta, odgrodzona od korytarza żelazną kratą. Wewnątrz, na pękatym postumencie z czarnego kamienia, leży trupia czaszka, wykonana ze srebra, z duoma wielkimi rubinami w oczodołach. Czaszka drży, dziwnie pojękuje i leciutko porusza żuchwą.*

MG: Do podniesienia kraty konieczna jest kombinowana Siła minimum 20. Uniesiona krata zablokuje się w górnym położeniu. Natychmiast po uniesieniu kraty srebrna czaszka zacznie potępieńczo wyć i klapać żuchwą. Widok i odgłos jest tak straszny, że każdy kto nie zda testu na Inteligencję, mod. +1, rzuci się do panicznej ucieczki w stronę 1 i „za nic w świecie" nie zbliży się już do tego miejsca. Czaszka zamilknie, dotknięta gołą ręką lub bronią magiczną – broń niemagiczna strzaska się, jak gdyby była ze szkła. Jest to jedyny w scenariuszu przedmiot magiczny, który może zostać unieszkodliwiony przy pomocy zaklęcia Odczyniam. Po „uciszeniu" czaszki efekt „paniki" ustanie. (Identyczna procedura obowiązuje, gdy drużyna nadchodzi od strony 10). Trupia czaszka jest na stałe przymocowana do postumentu – nie można jej oderwać – próba taka pozwoli odkryć, że postument ma podnoszoną pokrywę. Rubiny z oczodołów można wydłubać, każdy wart jest 150 szt. złota. Wewnątrz postumentu leżą zmumifikowane zwłoki bardzo małego człowieka oraz:

- zwój pergaminu, przewiązany czerwonym sznurem, na zwoju napisy w nieznanym alfabecie. Wewnątrz, przymocowany do pieczęci, żelazny pierścień. Nałożony na palec, magicznie chroni właściciela – traci on w boju zawsze o 1 punkt mniej, niż wyrzucono kostką.
- zwój pergaminu, przewiązany żółtym sznurem. Na pergaminie narysowany dziwny wzór – ktokolwiek nań spojrzy, zemdleje, a pergamin rozsypie się w pył. Zemdlony ocknie się po kilku minutach, lecz bardzo osłabiony – magia odebrała mu 1k6 punktów Kondycji.
- diadem na poczerniałej, spróchniałej czaszce, złoty, wysadzany diamentami (1500 szt. złota) bez właściwości magicznych
- maleńki flakonik z żółtawym płynem. Jest to niezwykle silny eliksir leczący, przywraca Kondycję do poziomu wyjściowego, dodając permanentnie 2 punkty. Jest tylko jedna porcja. Zorientować się we właściwościach eliksiru można po tym, że ma zapach podobny do eliksiru otrzymanego w świątyni Delibe, ale bardziej intensywny.

3. B, C i D *Wszystkie trzy pomieszczenia są identyczne – żelazne drzwi z zamkiem, otwarte, zaopatrzone w zakratowany judasz. Wewnątrz resztki słomianego barłogu. W kącie, w kamieniu posadzki, lejkowaty otwór, niewątpliwie latryna. Wygląda na celę więzienną.*

MG. I w rzeczy samej, są to cele więzienne.

3. A *Drzwi takie same jak w innych celach. Są zamknięte, oprą się skutecznie wszelkim próbom forsowania siłą. Zaglądający przez judasz stwierdzi, że na barłogu leży szkielet człowieka, a na ścianie wschodniej, widać wydrapane napisy, niemożliwe jednak do odczytania z tej odległości.*

MG. Drzwi można otworzyć kluczem, znajdującym się w **4**. Napis, wyskrobany na ścianie, głosi: „Ja, Badraig z Helle, złobię ten napis, litera po literze, by nie zwariować. Od wielu dni nikt nie przychodzi, nie przynoszą mi jadła ni napoju. Ziemia dygotała i trzęsły się ściany – być może zemsta bogów spadła nareszcie na przeklęte sługi Yrrhedesa. Myśl o tym sprawia, że lżej mi umierać. Jestem ostatnim żyjącym (zamazane) pozabijała zdradziecka okrągła komnata , szatański most, latające gady, żywe trupy. Widziałem Oko. Widziałem je (niewyraźne) przekleństwo (nieczytelne) zemsta (nieczytelne) nie ujrzę nigdy (bezsensowne gryzmoły)."

4. *Drzwi drewniane, zamknięte.*

a. *Pomieszczenie w kształcie litery L, dwa wyjścia. Ściany w kilku miejscach niebezpiecznie zarysowane. Przy ścianie północnej stoi duża, rzeźbiona szafa. Pod ścianą wschodnią sterta rozmaitych rupieci – garnków, zniszczonej odzieży, pudeł, beczułek. Obok drzwi zachodnich, drewniana tablica, na niej, na gwoździach, wisi 7 kluczy i dziewięciorzemienny kańczug.*

MG: W szafie, oprócz zbutwiałej odzieży i obuwia, leży tzw. morgenstern – pałka, zakończona kolczastą kulą (1-6) oraz dwa krótkie kordy (1-3). Klucze na tablicy:

- cztery jednakowe, każdy ze skórzaną przywieszką z napisem „Cela". Pasują do 3 A, B, C i D.
- wielki, posrebrzany, o bardzo dziwnym kształcie. Pasuje do przejścia w VI.E.
- duży, mosiężny, z przywieszką „nad jezioro". Drzwi, do których pasował, już nie istnieją, zostały zawalone przez trzęsienie ziemi.
- duży, miedziany, bez przywieszki. Pasuje do drzwi w 1, prowadzących do 7.

b. *Latryna. Ściana wschodnia częściowo zarwana, podłoga (kamienna) pęknięta. Duży, lejkowaty otwór w podłodze, brudny, z czarnymi zaciekami, jest również pęknięty i zarwany – zieje jak wielka, czarna, smrodliwa jama.*

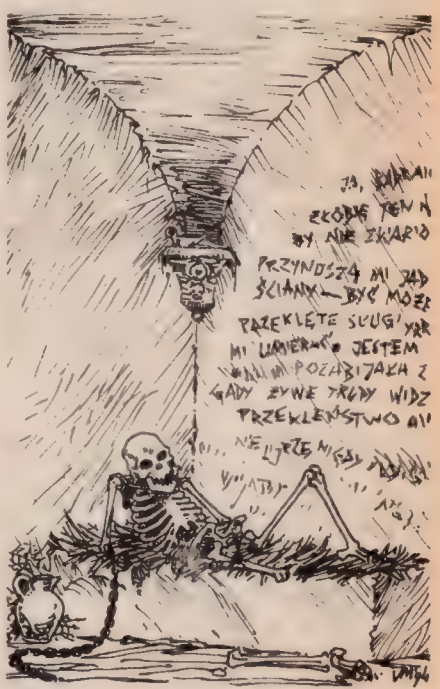
MG: Lej latryny, pęknięty, jest poszerzony tak, że można się przez niego przecisnąć. Jest to jedyne wyjście z kompleksu (vide IV).

5. *Drzwi otwarte, ale zablokowane we framudze, zdeformowanej w wyniku podziemnych wstrząsów. Trzeba je wybić (test na Siłę). Pomieszczenie ma drewnianą podłogę i obite dywanami ściany. Pod ścianą wschodnią, wielkie łoże z baldachimem, pod południową , wielka komoda, pośrodku stół i cztery krzesła. Wszystko pokryte grubą warstwą pyłu i gruzu; sufit jest popękany i częściowo zarwany. Dwa wyjścia – na północ i na wschód.*

MG: W komodzie, pośród sprzętów „domowych", ubrań i ich części, znajdzie się:

- zwój liny (20 m) dziwnie chłodnej w dotyku, fosforyzującej. Jest to lina magiczna, na komendę sama wspina się w górę i „mocuje"; odwiązuje się też, tak że można ją zawsze odzyskać. Spęta także niczym baleron każde stworzenie o Kondycji mniejszej niż 10 – tylko jedno.
- 10 szt. złota luzem
- procę rzemienną i woreczek pocisków – metalowych kul (10). Proca razi na odległość 15 m (1–3 punkty). Trafienie lub chybienie określa test na Zręczność, mod. +2. Po wykorzystaniu kul, można używać jako amunicji zwykłych kamieni (1 punkt).
- wielkie dłuto
- siekierę (1–6)

Wyjście na północ – korytarz za zamkniętymi (na zasuwę, od wewnątrz, od **5**) drzwiami – jest mocno zawalony gruzem, ściany są zarwane. Po około 10 m głazy całkowicie blokują korytarz i nie można już tędy przejść.



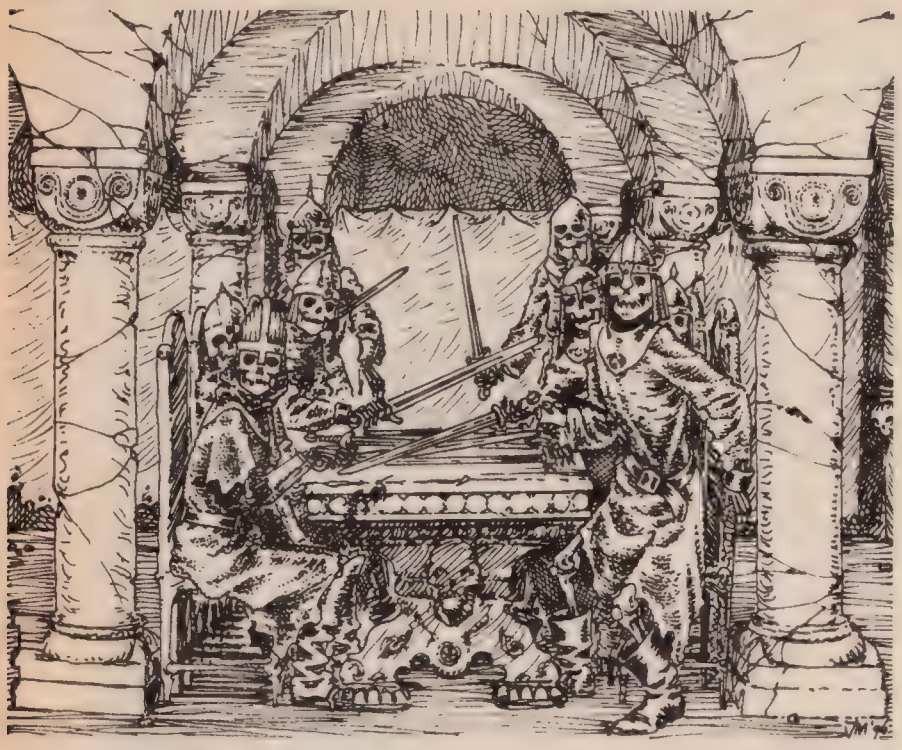
6. *Drzwi otwarte. Północna i wschodnia ściana komnaty jest zarwana, wszędzie, na podłodze, na sprzętach pył i gruz. Znajdują się tu tylko dwa łóżka o „połowym" charakterze. Na stojaku obok drzwi 2 włócznie (1-6), zbutwiałe opończe i pasy. Nie ma innego wyjścia z tej komnaty.*

7. *Duża komnata, pośrodku stoi prostokątny, rzeźbiony stół, dookoła którego zasiada w fotelach 8 kościotrupów w resztkach zardzewiałych kolczug, przed każdym, na stole, leży miecz. Ściany komnaty zawieszone są arrasami, zbutwiałymi i zakurzonymi, przedstawiającymi sceny okrutnych kaźni, a także demony i ludzi, w różnych pozycjach, głównie nieprzyzwoitych. W rogach ozdobne kolumny z białoczerwonego marmuru. Nie ma wyjścia innego niż drzwi z brązu, prowadzące do 1.*

MG: Natychmiast po wejściu drużyny kościotrupy wstaną z klekotem, porwą za miecze i zaatakują.

Kościotrup K8 (spec.) W6 A1 (miecz 1-6)

Kościotrup regeneruje utracone punkty Kondycji w każdym kolejnym starciu i jeśli jeszcze „żyje", odzyskuje 2 pkt. z uprzednio utraconych. Broń magiczna, trafiając kościotrupa, powoduje o 2 pkt. więcej obrażeń niż wskazuje kostka. Punktów tych potwór nie może regenerować. Kościotrupy są całkowicie odporne na wszystkie zaklęcia z grupy ***Rozkazów***,



jako że nie posiadają umysłu. „Zabity" kościotrup rozsypuje się w proch. Kościotrupy są zaczarowanymi strażnikami tego miejsca – nie mogą go opuścić.

Na północnej ścianie, za arrasem, są sekretne drzwi; duży blok kamienia, obracający się na pionowej osi, ustąpi po silnym popchnięciu. Wypatrzenie drzwi – nawet po zdarciu arrasu – nie jest łatwe, wymaga testu na Zręczność.

8. *Komnata nie ma wyjścia. Pośrodku stoi sarkofag z białego, czerwono żyłkowanego marmuru. Na ścianie północnej – duża płyta kamienna z płaskorzeźbą, przedstawiającą potwora podobnego do ośmiornicy.*

MG: Wewnątrz sarkofagu leży zmumifikowane ciało w resztkach bogatej odzieży. Na czerepie złota korona (600 szt. złota) na kościstych palcach: 4 pierścienie z kamieniami (20 szt. złota każdy), na szyi trupa – złoty łańcuch (100 szt. złota). Korona jest obłożona klątwą. Ktokolwiek włoży ją na głowę, choćby na chwilę, po najbliższym spoczynku (k6):

6: Obudzi się bez problemów, klątwa się go nie ima.

4, 5: Obudzi się i stwierdzi, że stracił mowę. Graczowi do końca gry nie wolno rozmawiać z innymi graczami, może posługiwać się wyłącznie gestykulacją. Wolno mu (krótko i węzłowato) mówić MG o czynnościach swojego bohatera.

3: Obudzi się i stwierdzi, że stracił połowę swojej Siły (zaokr. w górę). Trzeba ponownie określić również cechę Walka.

2: Obudzi się i stwierdzi, że stracił wzrok – musi być prowadzony i chroniony przez towarzyszy, nie jest zdolny do żadnych samodzielnych akcji.

1: W ogóle się nie obudzi, będzie martwy.

Płyta z płaskorzeźbą na ścianie północnej maskuje sekretne przejście. Otwarcie go zależy od testu na Zręczność. Trzeba wypatrzeć lub wymacać przycisk w prawym górnym rogu płyty. „Siłowe" próby otwarcia nie dadzą żadnych rezultatów oprócz możliwości całkowitej blokady delikatnego mechanizmu; rzut 1, 2 na k6 oznacza, że płyta się „zablokowała" i nie da się otworzyć od strony **8**.

9. *Drzwi (zachodnie) zamknięte na zasuwę od wewnątrz. Pośrodku w podłodze płyta, na niej smukły granitowy postument (wysoki na 1m), na postumencie kamienny posążek, przedstawiający diabolicznie uśmiechniętego potworka z łapami rozczapierzonymi jak do ataku. Na szyi potworka, złoty wisior z jadeitową figurką, dokładną kopią posążka. Całą ścianę południową pokrywa wielka, kosmata skóra.*

MG: Naszyjnik wart jest 100 szt. złota. Nałożony jednak na szyję, natychmiast dusi, o ile nie zdoła się go zerwać. A do tego jest konieczny test na Siłę, mod. +1. Obalenie posążka pozwoli odkryć w postumencie otwór. Widać w nim rękojeść miecza, kunsztownie rzeźbioną. Klingę pokrywają runiczne znaki. Jest to czarodziejski miecz +2, magicznie naostrzony.

Na ścianie południowej, pod skórą, są tajemne drzwi. Wypatrzenie ich, możliwe dopiero po zdarciu skóry, wymaga testu na Zręczność. Za drzwiami znajduje się krótki, niski korytarzyk, kończący się następnymi sekretnymi drzwiami (do **8**). Od strony korytarzyka zarówno południowe, jak i północne drzwi łatwe są do wypatrzenia. Ich kolor różni się od koloru ściany. By je otworzyć od wewnątrz, wystarczy pchnąć.

10. *Drewniane drzwi (otwarte) za nimi niewielkie pomieszczenie, zupełnie puste. Na przeciwległej ścianie następne drzwi. Czuje się przenikliwe zimno. Podłoga jest gładka, szklista i bardzo zimna.*

MG: Podłoga jest gładką lodową taflą. Lód może utrzymać ciężar 1 osoby o Sile nie przekraczającej 10. Wyższy poziom Siły to 4 szanse na 6, że lód pęknie. Dwie osoby, stojące jednocześnie na tafli, z pewnością ją załamią. Ofiary wpadną do głębokiego na 2 m lochu, którego podłogę porasta brunatny porost. **Mrozomech** (spec.)

Mrozomech wysysa ciepło z żywych organizmów, nawet najmniejsze zetknięcie z nim powoduje utratę Kondycji, a dłuższy kontakt błyskawiczną utratę ciepłoty ciała i śmierć. Należy zasygnalizować graczom niebezpieczeństwo i konieczność szybkiego działania. Samodzielne wydostanie się z lochu wymaga testu na Zręczność, mod. +1. Wydostanie się z pomocą towarzyszy – testu na Siłę wyciągającego (średnią Siłę wyciągających). Wartość Siły musi być wyższa niż Siła wyciągającego. Wyciągać na raz można tylko jednego bohatera.

Obrażenia: 1 punkt +3 punkty za pierwszy nieudany test, +6 punktów za drugi nieudany test, po trzecim nieudanym teście bohater nie żyje, zamarzł. Czekający „na swoją kolejkę" traktuje oczekiwanie jak nieudany test. Próba pokonania lochu „od drzwi do drzwi" niezależnie od zastosowanych środków ochronnych, nie powiedzie się. Bohater straci przytomność i zamarznie, zanim dotrze do drzwi przeciwległych. Jeżeli zatem tafla lodowa została załamana, loch można sforsować wyłącznie po unicestwieniu mrozomchu – jest on bardzo wrażliwy na ogień, nawet niewielki (płonąca oliwa z latarni, zapalone szmaty itp.).

Wyjście z kompleksu – uwagi dla MG

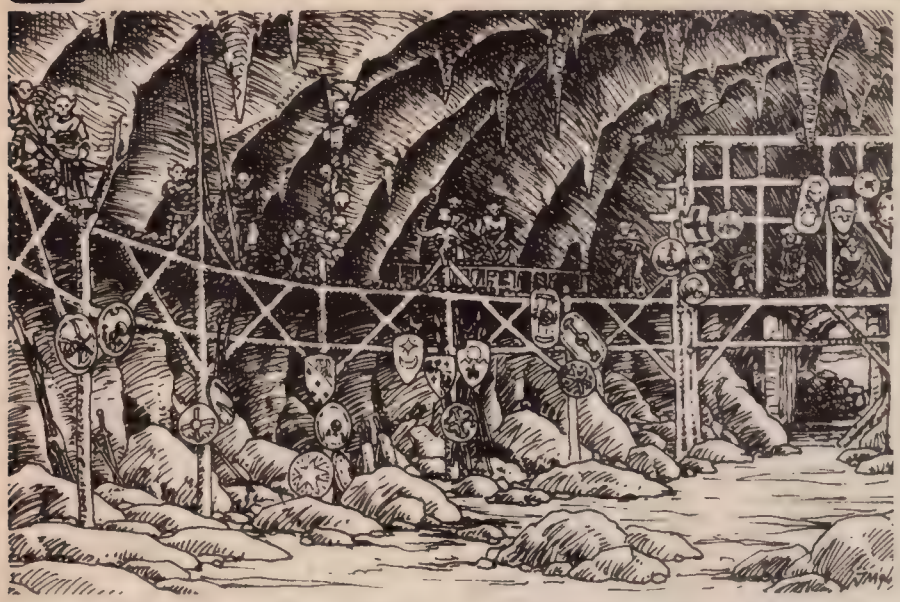
Wyjście możliwe jest wyłącznie przez rozwalony lej latryny w 4B. Zanim jednak bohaterowie na to wpadną (zapewne po penetracji wszystkich pomieszczeń), należy zasygnalizować im zmęczenie, głód, senność, konieczność odpoczynku i posiłku. Wszyscy muszą spożyć po 1 „żelaznej porcji" i wypić zawartość manierki. Kto tego nie uczyni, traci 1 pkt. KON. Bohaterów „zmorzy" sen. Przywróci on każdemu 3 pkt. utraconej poprzednio Kondycji.

IV. W jaskiniach (mapy nr 3 i 4)

1. *Trzeba przecisnąć się przez ciasny, częściowo rozwalony lej latryny, pokryty zaskorupiałymi ekskrementami. Poniżej leja jest poziomy, ocembrowany kanał, rura o średnicy mniejszej niż 1 metr, o wyraźnym spadzie w kierunku północnym. Kanał jest zupełnie suchy. Można nim wyłącznie pełznąć. Nawet utrzymanie się w pozycji na kolanach jest utrudnione.*

a. na północ, w kierunku spadu po około 20 m kanał jest zawalony, zablokowany. Trzeba zawracać, nie można jednak „uwinąć się". Kto pełzł na końcu, teraz będzie pierwszy

b. na południe, w kierunku wznoszenia się kanału. Po drodze mija się widoczne na „sklepieniu" wyloty latryn w celach więziennych 3. Około 5 m za ostatnim wylotem drogę przegradza gęsta, mocno skorodowana krata.



14. *Duża jaskinia o wysokim pułapie. Ściany udekorowane skórami, zdartymi z ludzi, elfów i gnomów. Ustawione w podkowę stoły, naprzeciw stołów trzy wbite w grunt pale, czarne od krwi, naokoło porozrzucane najrozmaitsze narzędzia tortur, rzemienie, łańcuchy itp. Także czaszki i piszczele nieszczęsnych ofiar, głównie gnomów. Na środku palenisko z kamieni, pełne zwęglonych kłód.*

MG: Jest to „sala rozrywek" koboldów, obecnie pusta.

15. *Drewniane drzwi (otwarte) obite skórami gnomów. Zza drzwi dobiega gwar. W środku, na barłogach i przy stołach, śpi, siedzi lub leży kilkudziesięciu koboldów.*

MG: Koboldów jest 30, reszta bandy znajduje się na wyprawie łupieskiej.

Kobold K4 W4 A1 (jatagan, kord 1-3)

Nagłe pojawienie się drużyny wywoła popłoch i ucieczkę koboldów do **16**, gdzie potwory uzbroją się w dzidy 1-6 i lekkie kusze 1-3, by zorganizować punkt oporu. Jeśli drużyna wejdzie tu przed odwiedzeniem innych pomieszczeń, wrzawa zaalarmuje i ściągnie koboldy z **11** i **13**. Wyjście z jaskini, prowadzące do **16**, zamykane jest mocnymi drzwiami z zasuwą od strony **15**. Umożliwi to odcięcie zbiegłych do **16** koboldów od reszty kompleksu. Przynajmniej na czas potrzebny im do wyrąbania drzwi toporami (do uznania MG).

16. *Dookoła tej jaskini, pod sklepieniem, biegnie drewniany pomost. Pod nim, na stojakach najróżniejsza broń i ekwipunek. W ścianie wschodniej drzwi, zamykane na belkę od wewnątrz, tj. od 16.*

MG: Jeśli koboldy zorganizowały tu punkt oporu, będą na pomoście, uzbrojone w kusze i „koktajle Mołotowa" z flakonów oliwy. Wciągnięte drabiny uniemożliwiają dostanie się na pomosty. Jakakolwiek próba wejścia do jaskini, podjęta przez bohaterów w takiej sytuacji, jest prawie samobójcza – oznacza 1k6 + 3 obrażeń od strzał i ognia. Atak na pomosty lub próba przedarcia się w stronę wyjścia do **17** oznacza 3x1k6 + 3 punkty utraty Kondycji. Utratę punktów Kondycji przy podjęciu przez drużynę rozsądnych „środków ochronnych" MG skalkuluje w zależności od sytuacji i swego uznania. Należy jednak pamiętać, że po ucieczce bohaterów do **17**, koboldy natychmiast zamkną wierzeje. One zaś są bardzo solidne i wywalić je można jedynie taranem. Należy przyjąć, że ucieczka drużyny z kompleksu jaskiń przez **17** oznacza koniec gry, to jest powrót drużyny do Vettebergu.

17. *Wyjście z jaskini koboldów na światło dzienne, otwarte, częściowo zabarykadowane kamiennym murkiem.*

MG: Zwykle przebywa tu posterunek 4 koboldów – wartowników.

Kobold K4 W4 A1 (dzida 1–6)

Jeśli w kompleksie rozgorzeje walka, wartownicy będą w **16**, na pomostach, lub w pościgu po korytarzach. Wyjście prowadzi na wschodni stok Czerwonego Rogu. Jeśli drużynie uda się tędy przedrzeć, oznacza to praktycznie koniec gry. Bohaterowie muszą wrócić do Vettebergu i zameldować o fiasku misji. Ponowne zejście drużyny pod ziemię przez lochy świątyni lub ponowne wyruszenie z Vettebergu tej samej grupy wymaga zorganizowania nowej sytuacji. W kompleksie jaskiń może już być cały szczep Krzywonosów (około 150 koboldów) i to zaalarmowanych agresją dokonaną na ich siedzibę. Jest oczywiste, że od strony jaskiń (od **8**) wystawione będą silne i czujne posterunki, dobrze strzeżone będzie też wyjście **17**. Dowiedziawszy się o zabiciu (?) przez drużynę stonogi, koboldy mogą próbować opanować kompleks świątyni.

V. Jezioro (mapa nr 5)

Uwagi dla MG:

Jeziora powstały po wypełnieniu przez wodę rozpadlin skalnych, położonych u stóp wierzchołka Czerwonego Rogu. Droga ze świątyni Yrrhedesa do sanktuarium Oka prowadziła niegdyś szerokimi schodami, wzdłuż zachodniego skraju jeziora mniejszego. Schody te zostały zawalone wskutek ruchów tektonicznych.

1. *Wypływ z jaskiń koboldów na większe jezioro znajduje się we wschodniej jego części. Woda jest głęboka i mętna. Wszystkie skały dookoła są pionowe. Nie ma możliwości, by „przybić" czółnem do brzegu, ani też sposobu, by wspiąć się na którąś ze ścian. W zachodniej części jeziora widać dwa wyjścia. Są tu jaskinie, umożliwiające upłynięcie czółnami. Jedno z wyjść jest ogromne, drugie znacznie mniejsze. Oba odgrodzone są od jeziora podwójnym płotem z sieci, rozpiętej na wbitych w dno palikach.*

MG: Sieć została założona przez koboldy, by nie dopuścić do wpływania na większe jezioro potworów z **3** i **4**. Można ją usunąć, np. przecinając.

2. *Jaskinia, szeroka i wysoka. Może płynąć kilka czółen „burta w burtę". Od razu widać też przesmyk na drugie, mniejsze jezioro*

3. *Mniejsza jaskinia jest ciemna i kręta, miejscami o dość niskim stropie. Prowadzi do wielkiej pieczary bez wyjścia. Woda jest tu dość płytka (1,5–2 m) brudna, mętna i śmierdząca.*

MG: Pieczara jest siedliskiem olbrzymiej ośmiornicy.

Ośmiornica K20 W9 A4 (1-6 + spec.)

Głowonóg znienacka zaatakuje jedną, losowo wybraną ofiarę z pierwszego czółna, które tu wypłynie. Oplecie ją mackami i wciągnie do wody. Schwytany, trzymany w uścisku i będący w wodzie, walczy z karnymi punktami -4 do WB. Jeśli bohater ten przegra 3 kolejne starcia, traci życie – został zaduszony i utopiony. Trzymając ofiarę, ośmiornica, mająca Atak 4, może jednocześnie walczyć z pozostałymi bohaterami. Jeśli któryś z bohaterów deklaruje przed starciem, że chce odrąbać mackę ośmiornicy i starcie wygra, ośmiornica nie traci Kondycji, ale 1 punkt ze swojej cechy Atak za każdą odrąbaną kończynę. Gdy więc straci 4, pozbawiona jest zupełnie możliwości atakowania i musi wtedy uciekać. Schwytanego w uścisk ośmiornica puści, gdy straci 10 punktów Kondycji lub 3 macki. Wówczas ofiara, dopóki jest w wodzie, ma tylko -2 do WB. Ośmiornica nie reaguje na zaklęcia *Zaśnij* i *Stój*.

4. *Mniejsze jezioro jest również dookoła otoczone przez pionowe, nieprzystępne skały. Jedynie w zachodniej części widać u podnóża ściany skalnej rumowisko głazów, tworzące kamieniste lądowisko, „plażę", na którą można dokonać desantu. Powyżej, na wysokości około 20 m od lustra wody, wznosi się fragment zawalonych schodów i część wtopionej w ścianę budowli, frontonu, podpartego kolumnami. Skała, wiodąca ku frontonowi, jest stroma, popękana, pełna szczelin.*

MG: Czółna, zmierzające ku kamiennemu lądowisku zaatakuje żyjący w tych wodach ogromny, pięciometrowy drapieżny gad.

Płetwojaszczur K22 W10 A3 (1-6)

Gad zaatakuje znienacka, wynurzając się z głębiny, uderzy w jedno (losowo wybrane) czółno i wywróci je. Pasażerowie znajdą się w wodzie. Płetwojaszczur zwróci się ku następnemu (wybranemu losowo, lub najbliższemu) czółnu. Pasażerowie tego czółna muszą „odeprzeć" potwora – wygrać z nim starcie – jeśli im się to nie uda, gad wywróci czółno i zaatakuje inne. Kiedy powywraca wszystkie, zacznie polować na pływających w wodzie. Bohaterowie mają -2 do WB. Czółna nie atakowane mogą same próbować obezwładnić gada, ratować pływających lub bezpiecznie uciekać do lądowiska w 5.

Pływanie: kto wypadł za burtę, dopłynie bezpiecznie do 5 jeśli zda test na Siłę. Przy czym, jeśli test jest nieudany, a do „zdania" brakują 2 punkty, MG ostrzega bohatera, że utonie, jeśli nie odrzuci broni i worka z bagażem. Jeśli do zdania brakuje 1 punkt, bohater musi odrzucić albo broń, albo worek. Jeśli nie ma czego odrzucać, lub jeśli do zdania brakuje więcej niż 2 punkty, bohater tonie. Ratowanie tonących towarzyszy przez kolegów na czółnach jest zawsze możliwe. Ratownik, sam będący w wodzie, musi mieć Siłę wyższą niż ratowany, i dodatkowo zdać test na Zręczność. W przeciwnym razie nie uda mu się ocalić towarzysza. Kto w czasie pływania jest atakowany przez płetwojaszczura, musi powtarzać test na Siłę, po każdym starciu. W czasie potrzebnym do osiągnięcia brzegu płetwojaszczur może zaatakować dwukrotnie. Płetwojaszczur jest odporny na zaklęcia *Zaśnij* i *Stój*. Uwaga: gnom Zerg nie umie pływać!

5. *Z kamienistej plaży jest to jedyna droga – w górę, ku frontowi. Ściana skalna ma szczeliny, występy i „półki", mogące dać oparcie przy wspinaczce. Ale wysokość jest znaczna...*

MG: Próba wspinaczki, podjęta z marszu, bez przygotowania, z bronią i workiem na plecach, udać się nie może. Próbujący takiej sztuki spadnie z 5 m, odnosząc 1 pkt. obrażeń. Odpowiednio przygotowana wspinaczka uda się w zależności od dwukrotnego testu na Zręczność

– na wys. 9 m, mod. +1, w razie upadku obrażenia 1k6 punktów Kondycji
– na wys. 18 m, mod. +2, w razie upadku obrażenia 2k6 punktów

Zastosowane rozsądne środki i rozwiązania, liny, haki itp. ułatwią wspinaczkę. Należy zrezygnować z modyfikatorów utrudniających, a nawet zastosować ułatwiające, jeśli oczywiście zastosowana „bezpieczna technika" to uzasadni. Ktoś, kto dotrze do półki przed frontem, może wciągać następnych za pomocą liny. Siła wciągającego (lub kombinowana Siła, jeśli wciągających jest więcej) musi przewyższać Siłę wciąganego.

6. *Platforma przy frontonie i ciężkich, dwuskrzydłowych drzwiach. Widać którędy biegły niegdyś schody, łączące obie części kompleksu. Obecnie schody te zniknęły wraz z częścią ściany, wytyczającej zachodni brzeg jeziora.*

MG: Ogromne zmęczenie i głód nie pozwolą drużynie na kontynuowanie drogi bez posiłku i dłuższego odpoczynku. Należy skonsumować zapasy. Czy dla wszystkich wystarczy racji żywnościowych? Ktoś, dla kogo w ogóle braknie, traci 2 pkt. Kondycji. Ten, kto musi zadowolić się „połówką" racji, traci 1 pkt. (z wyjątkiem gnoma Zerga, dla którego „połówka" jest racją wystarczającą). Odpoczynek i sen przywrócą wszystkim po 3 punkty Kondycji, utraconej poprzednio. W zależności od swego uznania, MG może – zwłaszcza w odniesieniu do BN – „przywrócić" większą ilość punktów.

VI. Oko Yrrhedesa (mapa nr 6)

MG: Uwaga! W sanktuarium Oka (**VI.3**, **VI.6** oraz „ołowiane wrota" do **VI.6**) występuje potężna magiczna aura. Jest ona tak silna, że podnosi ryzyko fiaska każdego rzucanego tam zaklęcia o dodatkowe 60%

A. *Za kolumnami frontonu znajdują się potężne wrota z brązu, ozdobione płaskorzeźbami, zaopatrzone w dwa wielkie, mosiężne pierścienie.*

MG: Do otwarcia wrót potrzebna jest kombinowana Siła minimum 40

B. *Za krótkim, prostym korytarzem, za drzwiami (portalem) regularnie okrągła komnata bez wyjścia, o bardzo gładkich ścianach i podłodze. Po środku gładka, okrągła kolumna z metalu. Na kolumnie znajduje się dźwignia (typu wyłącznika elektryczności) w górnym położeniu.*

MG: przełożenie dźwigni w dolne położenie spowoduje szybkie obracanie się komnaty przez ok. 10 sekund, po czym drzwi ustawią się zgodnie z wynikiem rzutu 1k6. W przypadku rzutu „1" nic się nie zmieni, drzwi będą nadal otwarte w kierunku **A**. Nie można zatrzymać komnaty w czasie ruchu. Dopiero po ok. 1 minuty po zakończeniu obrotu dźwignia powróci automatycznie w górne położenie i może być ponownie uruchomiona.

Ustawienia komnaty **(1k6)**:

2. Krótki korytarz, z którego natychmiast wyjdzie niezgrabny i ociężały miedziany posąg – golem. Wymachując potężnymi pięściami, golem zaatakuje.

Miedziany golem K25 W8 A2 (1-6)

Golem został zaprogramowany tak, aby atakował wyłącznie znajdujących się w **B**. Po pokonaniu lub przepędzeniu przeciwników golem ma rozkaz zabrać ciała i ekwipunek do swego korytarza. Przypominam, że golemy nie reagują na żadne zaklęcia z grupy ***Rozkazów***. Leży tam spora sterta szkieletów i sprzętów, wśród której można odnaleźć (każdy szukający losuje 1k6, tylko 1 raz, powtórzenie się wyniku należy traktować jak rzut „1" lub „6"): **1** – nic; **2** – worek, w środku kilka złotych samorodków (150 szt. złota) 50 m liny, krzesiwo i trzy świeczki; **3** – sztylet (1); **4** – miecz (1-6); **5** – złoty naszyjnik (50 szt. złota); **6** – nic.

3. Krótki korytarz, z którego wyjdzie drugi golem (funkcjonujący identycznie, jak ten z **2.**)

Gliniany golem K16 W8 A1 (1-6)

I tu, wśród szczątków ofiar golema, można (na identycznych zasadach, jak w 2) odszukać: **1** – nic; **2** – krótka kolczuga, pasująca na kogoś o Sile 9-10. Noszący traci w walce o 1 punkt mniej, niż wylosowano; **3** – topór (1-6); **4** – skórzana sakwa, w niej diadem z rubinami (600 szt. złota); **5** – tornister, w środku 50 szt. złota i wiązka ludzkich, kobiecych skalpów; **6** – nic.

4. Krótki korytarz, z którego wyjdzie

Drewniany golem K12 W10 A1 (1-6)

Wśród szczątków ofiar golema odnaleźć można: **1** – nic; **2** – miecz zaczarowany +1, w pochwie, jego magiczne zdolności zdradzić może to, że wyjęty z pochwy świeci, rozświetla mrok jak latarnia; **3** – pas ze złotą klamrą (15 szt. złota) i sakiewką, w której jest 10 szt. złota; **4** – jatagan (1-3); **5** – szklana płytka na łańcuszku, magiczna. Każdy przedmiot o właściwościach magicznych lub zaczarowany, oglądany przez szkiełko, świeci czerwonym blaskiem; **6** – nic

5. Krótki korytarz, prowadzący do **C**.

6. Krótki korytarz, prowadzący do **D**.

C. *Szeroka na 15 m bezdenna przepaść, nad nią przerzucony wąski mostek z desek splecionych sznurem, ze sznurowymi oparciami, wiodący do czarnego otworu w ścianie po przeciwległej stronie przepaści.*

MG: Przy wchodzeniu bohaterów na mostek, gdy wejdzie na niego druga osoba, MG w dramatyczny sposób sygnalizuje, że deski trzeszczą, liny skrzypią itp. W rzeczywistości mostek jest jednak solidny, nawet trzy osoby na mostku nie spowodują jego zerwania. Cztery osoby jednocześnie, to już jednak 50 procent zagrożenia, że zdarzy się nieszczęście. MG winien przeto „poprzedzić" możliwe wówczas zerwanie się mostku wyraźnym i dobitnym ostrzeżeniem. Wchodzący na mostek zostaną zaatakowani przez 5 jaskiniowych pterodaktyli, gnieżdżących się wysoko w górze, pod sklepieniem groty.

Pterodaktyl K5 W6 A1 (1-3)

W walce z atakującymi z powietrza gadami trzeba odejmować 1 punkt od Wartości Bojowej. Dodatkowo każdy „zraniony" przez pterodaktyla musi testować Zręczność. Test nieudany oznacza, że impet ciosu strącił bohatera z mostku, w przepaść, na pewną śmierć. Walcząc, bohaterowie mogą jednocześnie uciekać. Czas, potrzebny na schronienie się w korytarzu po przeciwległej stronie przepaści wystarczy pterodaktylom na 3 ataki. Uwaga: „Mostek" w pomieszczeniu **D** nie jest z tego miejsca widoczny.

D. *Przepaść i mostek, identyczne jak w C. Ale około 10 m na lewo widoczny drugi mostek, dokładnie taki sam.*

MG: Ten mostek, w odróżnieniu od mostku **C** (widocznego po lewej) jest iluzją. Stąpnięcie spowoduje trafienie nogą w pustkę. Złapanie równowagi wymaga testu na Zręczność, mod. +2. Kto nie zda testu, poleci w przepaść. Iluzją jest również otwór i korytarz po przeciwległej stronie przepaści. W rzeczywistości nie ma tam żadnego otworu ani przejścia. „Zmacanie" drogi przed sobą czy inny bezpieczny sposób sprawdzenia mostku przed wejściem pozwoli uświadomić sobie perfidię i niebezpieczeństwo pułapki. Odkrycie iluzji umożliwi również spojrzenie na mostek przez magiczne szkiełko, znalezione w **B4**.

E. *Niewielkie, ślepe pomieszczenie. Na środku kwadratowa, żelazna klapa w podłodze. Klapa ma zawiasy i zamek z dziwnego kształtu dziurką na klucz.*

MG: Do zamka klapy pasuje klucz z **III.4**. Jeśli bohaterowie nie mają tego klucza, pozostaje im spróbować:

- manipulowania przy zamku, próby wyłamania go za pomocą zaimprowizowanych wytrychów. Każdy bohater może spróbować tylko raz. Tylko „6" na k6 oznacza powodzenie.
- podnoszenia klapy siłą (konieczna kombinowana Siła min. 20 i test do średniej). Operacja wymaga użycia narzędzi (dźwigni). Jeżeli użyta będzie w tym celu broń, jest 5 szans na 6, że złamie się przy takiej próbie. Po otwarciu klapy widać kręcone schody, wiodące w dół, do **1** na II poziomie.

II poziom (mapa nr 7)

1. *Schody kończą się w małej komnacie o ścianach obitych pociemniałą boazerią. Pod północną ścianą leży szkielet człowieka w resztkach nabijanego płytkami kaftana, obok skórzany tornister i zardzewiały topór. Drzwi noszą ślady rąbania toporem.*

MG: Oględziny szkieletu pozwolą na odnalezienie w tornistrze kilku zwojów pergaminu, dwóch flakonów (zawartość wyschła) i ceglastej barwy kamienia wielkości pięści. Szkielet należy do czarodzieja, który dostał się aż tutaj wykorzystując kolejno znane sobie zaklęcia (m. in. *Przenikanie skały*). Nie wiadomo, czy zabrakło mu czarów, czy też chciał je „zaoszczędzić" na później. W każdym razie będąc człowiekiem w podeszłym wieku, zmarł na atak serca przy próbie wyrąbywania drzwi toporem. Zwoje pergaminu (zawierają zaklęcia) są dla drużyny niezrozumiałe i bezużyteczne. Jednak, jeśli drużyna jest tęgo osłabiona i marnie jej się wiedzie, Mistrz może zadecydować, iż znajdują się tam różne cenne i użyteczne zaklęcia (jednorazowego użytku oczywiście), którymi czarodziej drużyny będzie potrafił się posłużyć. Czerwony kamień to hematyt (krasnolud Fungi lub gnom Zerg rozpoznają to natychmiast), a w rzeczywistości amulet „gojenia ran". Działa jednak tylko na rany odniesione niedawno. Uleczy u każdego bohatera 1k6+2 punkty Kondycji, lecz jedynie te utracone w walce z golemami w **B** lub pterodaktylami na mostku. Drzwi, wbrew pozorom, wcale nie są supermocne, do ich wyważenia wystarczy test na Siłę, bez modyfikatorów.

2. *Niewielka komnata, zupełnie pusta, w ścianie północnej drewniane drzwi. Cała podłoga usiana kośćmi ogromnego zwierzęcia, prawdopodobnie gada*

MG: Szczęściem dla drużyny, czarodziej, którego szkielet znaleźli w **1**, magicznie „wykrył" i zabił tu ogromnego bazyliszka, strażnika sanktuarium. Drzwi północne są zamknięte, do wyważenia konieczny test na Siłę.

3. *Duże pomieszczenie o wysokim pułapie Wzdłuż ścian wschodniej i zachodniej stoją ogromne, czterometrowe posągi demonów. Na ścianie północnej – wysokie, ołowiane wrota Na ścianie wschodniej – pomiędzy posągami – małe, drewniane drzwi, otwarte.*

MG: Nic interesującego. Posągi nie mają żadnych specjalnych właściwości.

4. *W dole schodów, drewniane drzwi, otwarte. Za nimi, niewielka komnata. Pośrodku wielki, płaski blok kamienia z czarnymi zaciekami, jest to niewątpliwie ołtarz ofiarny. W jego rogach, cztery wielkie, żelazne świeczniki, na nich ogarki świec z czarnego wosku. Na ścianie południowej otwarte żelazne drzwi*

5. *Niewielka komnata, bez wyjścia. Stoją tu 3 potężne skrzynie i posąg nagiej kobiety. Posąg jest potwornie okaleczony, nie ma obu rąk, nosi liczne ślady tłuczenia młotem. Okaleczeń nie wykazuje jedynie głowa. Bardziej uważna obserwacja pozwoli zobaczyć, że jest to głowa żywej istoty, omotana ciernistym łańcuchem. Na szyi posągu wisi blaszany ryngraf z wizerunkiem oka. U stóp posągu – wielki, ciężki młot (1-6).*

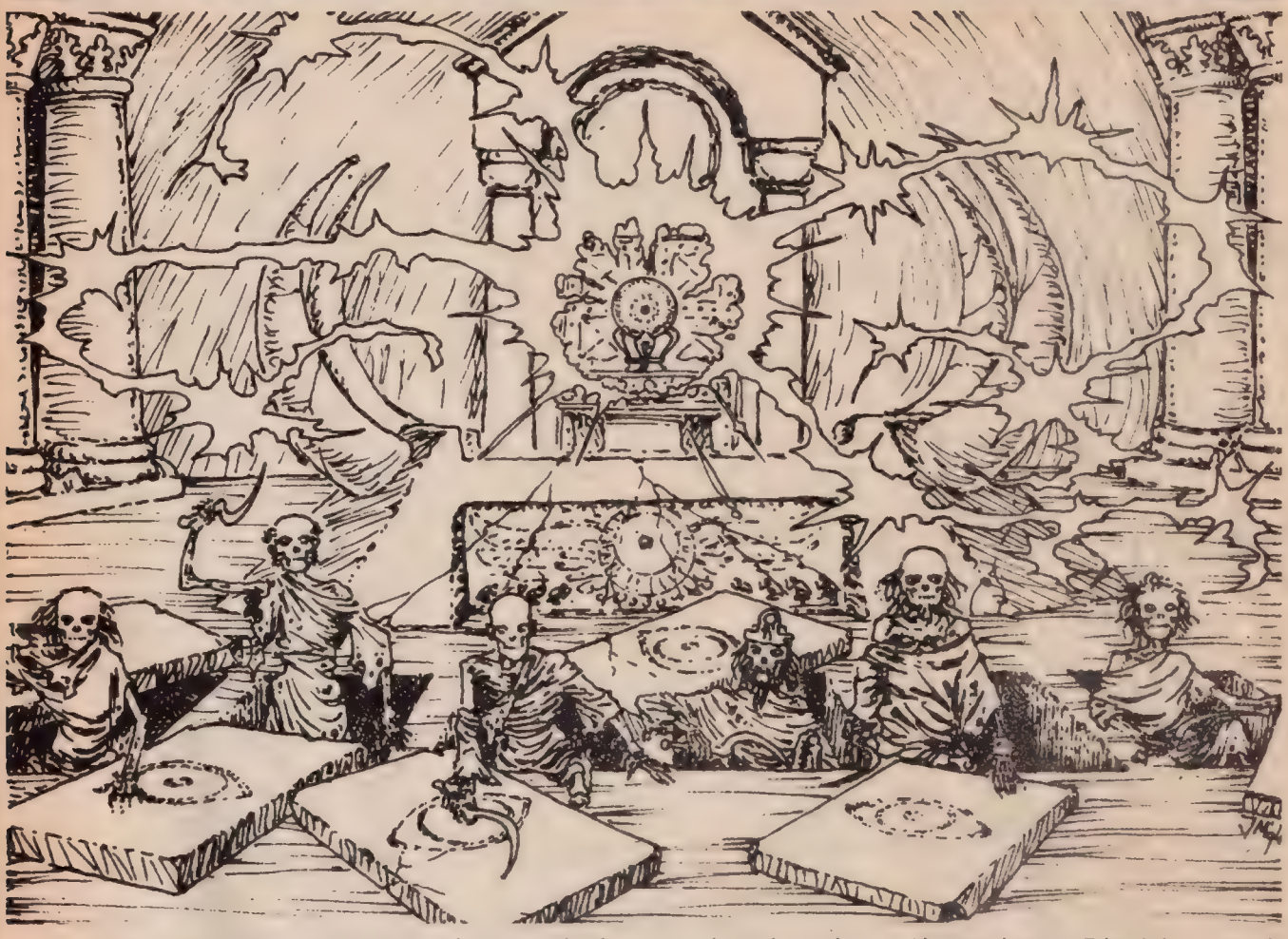
MG: Drużyna usłyszy szept posągu: „Zdejmijcie... łańcuch. Nie tykajcie... ryngrafu..." Jeśli posłuchają, posąg przemówi: „Jestem... a raczej byłam Sharillą, kapłanką Delibe z Axen. Nie dotykajcie ryngrafu. Jego czar więzi mnie w tym kamieniu. Jeśli go zdejmiecie, kamień znów stanie się moim ciałem, ale takim, jakie jest. Wiedzcie, co uczyniły ze mną psy Yrrhedesa. Kim jesteście?" Gdy drużyna przedstawi się, Sharilla rzeknie: „Nareszcie. Zabijcie więc przeklęte Oko, skryte tam, za drzwiami z ołowiu. Mówię *zabijcie*, bo Oko nie jest martwym klejnotem ani symbolem, to żywa, potworna istota. Zabijcie je i uciekajcie co sił. Oko, umierając, zniszczy całe sanktuarium. Pod żadnym pozorem nie tykajcie Żelaznych Wrót, bo zginiecie." Pytana, Sharilla wyjaśni, że Żelazne Wrota w **6** prowadzą do Ognistych Przepaści. Nie będzie wiedziała nic o ghulach ani o sposobach walki z Okiem. Ostro zaprotestuje, gdyby proponowali jej ratunek. Nie chce żyć potwornie okaleczona. „Martwcie się raczej o ratunek dla siebie, bowiem gdy Góra zapłonie, nie będzie stąd wyjścia. Ale... Teraz, gdy zdjęliście łańcuch, mogę słyszeć głos mojej Bogini, a i ona, być może słyszy mnie. O, Wielka Delibe! Dla mnie nie ma już ocalenia, ale proszę, pomóż tym śmiałkom, którzy przybyli tu, by w twoim imieniu pomścić mnie i innych!" Sharilla zamknie oczy i opuści głowę na kamienną pierś. Nagabywana, nie będzie odpowiadać, poza ponagleniami, by ruszyli do walki z Okiem. W skrzyniach znajdują się:

- rytualne noże z obsydianu, świece z czarnego wosku, kadzielnice i kadzidła, ludzkie czaszki, łańcuchy.
- rytualne szaty i nakrycia głowy, poplamione krwią, wielki złoty medalion (500 szt. złota) i złote, wysadzane szmaragdami i jaspisami berło (1000 szt. złota).
- 8000 szt. złota w monetach i 10 złotych sztab (każda warta 200 szt. złota i tyleż ważąca).

Standardowe wyposażenie (worek i sakiewka) pozwolą na załadowanie (z poprawką na już transportowane przedmioty i kosztowności) 400–600 szt. złota. Przy zastosowaniu dodatkowych, improwizowanych pojemników możliwy jest transport większych ilości złota, ale wpłynie to w zasadniczy sposób na mobilność bohatera. Jego testy na Zręczność będą obciążane modyfikatorami, a WB w walce zmniejszy się o karne punkty – „1" modyfikator i „1" karny punkt za każde dodatkowe 100 szt. złota. MG musi wyraźnie zakomunikować o tym bohaterom, zasygnalizować, jak bardzo im „ciężko", z jaką trudnością się poruszają. Krasnolud może transportować o 200 szt. złota więcej niż człowiek, gnom – 100 szt. złota mniej (modyfikatory odpowiednio). Próba transportu powyżej 2000 szt. złota oznacza niemożność zdania żadnego testu i niezdolność do walki w ogóle. Leżący na podłodze młot, którym katowano Sharillę, został – bez

jej wiedzy – obłożony klątwą Delibe. Użyty zaś przeciw Oku lub jego sługom powoduje 1k6+6 punktów obrażeń. Jest jednak ciężki i nieporęczny, co oznacza –1 do WB w walce, a używany może być tylko oburącz.

6. *Wielkie, ołowiane wrota, popchnięte, otworzą się niespodziewanie łatwo. Za nimi, ogromne pomieszczenie, zalane dziwnym, nienaturalnym światłem, którym emanują ściany i sufit. Pośrodku duży, rzeźbiony ołtarz, za*



nim, na stojaku z kutego złota, spoczywa wielkie oko. Przypomina bursztyn, wewnątrz którego pływa czarna „źrenica". Oko zdaje się być napełnione płynnym ogniem. W komnacie jest bardzo gorąco. Przed ołtarzem, w posadzce, kamienne płyty, ozdobione niezrozumiałymi hieroglifami. Na ścianie północnej, za ołtarzem, wielkie, żelazne wrota.

MG: Natychmiast po wejściu drużyny płyty w posadzce odsuną się ze zgrzytem, a z krypt pod nimi wstanie 6 przerażających postaci – pół–ludzi, pół–kościotrupów w podartych całunach, uzbrojonych w złote sierpy. Są to ghule, żywe trupy, niegdyś kapłani Yrrhedesa, obecnie potworni strażnicy Oka.

Ghul K12 W8 A1 (sierp 1–3 + spec.)

Na widok ghuli każdy, kto nie zda testu na Inteligencję, będzie sparaliżowany strachem – w pierwszym starciu będzie miał -1 do WB.

Rana, zadana sierpem ghula, oprócz utraty punktów Kondycji, oznacza również utratę 1 pkt. cechy Walka. Broń zaczarowana zadaje ghulowi podwójną ilość obrażeń. Jedynym celem ghuli jest nie dopuścić nikogo do Oka.

Ghule są całkowicie odporne na zaklęcia z grupy ***Rozkazów***. Nigdy nie opuszczają sanktuarium **6**.

Oko K30 W10 A (spec.) 1k6+1 + spec.

Oko, jak już bohaterowie wiedzą od Sharilli, jest istotą obdarzoną potwornym życiem. Po zbliżeniu się bohaterów, powierzchnia Oka rozbłyśnie i „wyrosną" z niej świetliste macki, godzące w intruzów. Mając specjalną cechę Atak, Oko walczy z wszystkimi, którzy je atakują. Samo jednak nie może ruszyć się ze swojego ołtarza, a więc nie może atakować samo, ani zagrozić tym, którzy cofną się poza zasięg macek (równy zasięgowi broni w ręku człowieka: 1,5–2 m). Oko może być rażone stosunkowo łatwo z dystansu, ponieważ stanowi nieruchomy cel (test na Zręczność, modyfikator ułatwiający -2). Obrażenia, zadane Oku z odległości, ustala MG w zależności od rodzaju „pocisku". Broń magiczna zadaje Oku podwójną ilość obrażeń – niestety, tym samym tracąc swoje właściwości magiczne! Niebezpieczne jest Oko zwłaszcza dla tego, kto zada mu „śmiertelny", odbierający resztkę Kondycji, cios. Oko pęknie wówczas, a na uderzającego tryśnie strumień lawy. Jeśli nie zda testu na Zręczność, mod. +1, zostanie poparzony na 2k6 punktów. (Nie dojdzie do tego, gdy śmiertelny cios padnie z pewnej odległości!).

Rozbite, buchające lawą Oko, pęknie się na kawały, zalewając ołtarz płynnym ogniem. Cały kompleks zacznie się wyczuwalnie trząść. Żelazne Wrota wygną się, zaczną dymić i zmieniać kolor na rubinowoczerwony. Temperatura wzrośnie, z wnętrza góry zacznie dobiegać rosnący grzmot. Sprawdzi się, co rzekła Sharilla. Czas uciekać i liczyć na pomoc Bogini!

Epilog

W pomieszczeniu **3**, kamienne posągi zaczynają się walić i rozpadać. Uciekający testują Zręczność (modyfikatory zależne od obciążenia skarbami, vide **5**). Nadmiernie obciążeni odnoszą 1-3 punkty obrażeń od odłamków kamienia. Gdy są już przy schodach w **1**, kompleksem wstrząsa huk – Żelazne Wrota w **6** pękły pod naporem lawy. Krzyk ginącej Sharilli mrozi bohaterom krew w żyłach...

Mostek sznurowy nad przepaścią kołysze się niebezpiecznie – MG uprzedza graczy, że przejście nie będzie łatwe, zwłaszcza dla mocno obładowanych skarbami. Tylko ci, którzy całkowicie pozbędą się obciążenia (worka z pleców) przechodzą, testując Zręczność bez modyfikatora utrudniającego. Pozostali testują z mod. +1, plus modyfikator za obciążenie (vide **5**). Pechowcy lecą w przepaść, a z nici buchają już płomienie.

Obrotowa komnata **B** kręci się z oporami, zgrzyta. Na szczęście po zniszczeniu Oka znikła siła animująca golemy. Są one sparaliżowane i niegroźne. Prysła także iluzja w **D**.

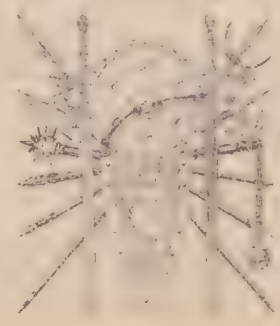
Temperatura w obrotowej komnacie rośnie szybko. Po sześciu udanych próbach „ustawienia" wyjścia na korytarz **1**, każda następna nieudana próba to 1 punkt utraty Kondycji.

Wreszcie droga wolna. Można co sił pędzić nad jezioro. A w jeziorze woda paruje. Z dna podnoszą się wielkie bąble. Ogromne bloki skalne odrywają się z pionowych ścian, z pluskiem i sykiem spadają we wrzątek.

Nagle z góry, z wysoka, słychać donośny krzyk. Prosto na półkę przed frontem szybuje ogromny gryf, z podwieszoną gondolą. „W imieniu Wielkiej Delibe!" – krzyczy jasnowłosa kapłanka, siedząca na karku bestii – „Przybywam na ratunek! Odwagi!"

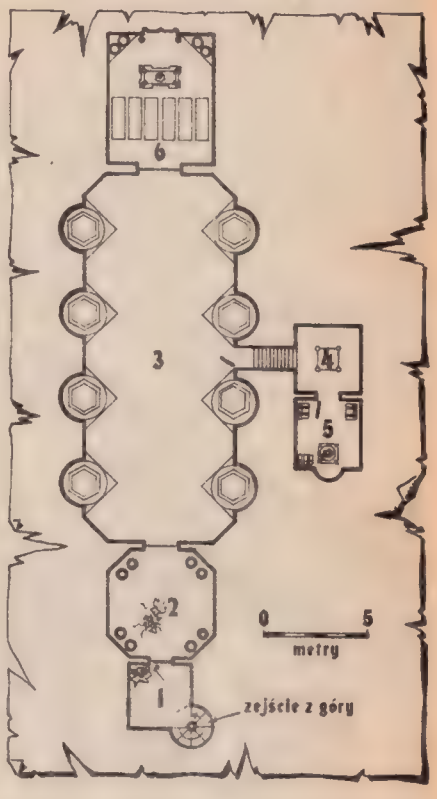
Gryf ląduje, drużyna ładuje się do gondoli. Gryf wzbija się, a w tej samej chwili cała ściana, razem z półką i frontem, wali się w wody jeziora. Drużyna, na szczęście, widzi to już „z lotu gryfa". Gryf zatacza jeszcze dwa koła nad dymiącą górą i odlatuje na południe – ku Vettebergowi, ku bezpieczeństwu.

Misja została wykonana!



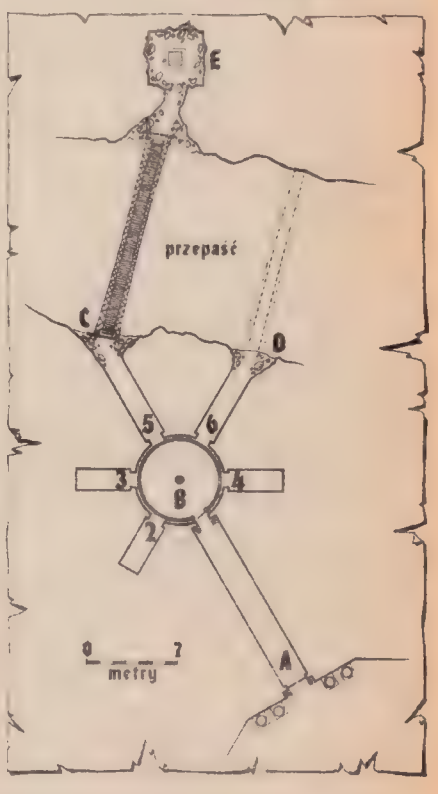
mapa nr 3

mapa nr 7



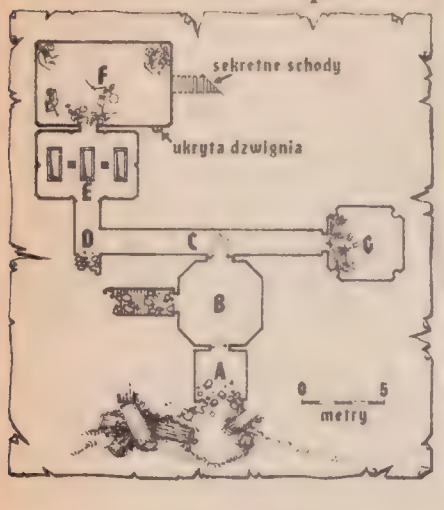
mapa nr 4

mapa nr 6

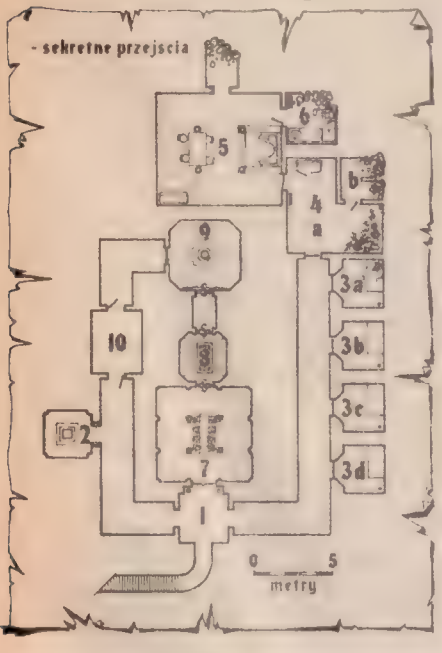


mapa nr 5

mapa nr 1



mapa nr 2



ARKADIJ I BORYS STRUGACCY

DZIEŁA WYBRANE

JUŻ W KSIĘGARNIACH

PIKNIK NA SKRAJU DROGI

NAJLEPSZA POWIEŚĆ MISTRZÓW SCIENCE FICTION

W NIEDALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI:

PRZENICOWANY ŚWIAT

ŻUK W MROWISKU

FALE TŁUMIĄ WIATR

TRUDNO BYĆ BOGIEM

SERIA DLA KONESERÓW

ODMIENNE STANY FANTASTYKI

KSIĘGARNIA

POSZUKUJE SPRZEDAWCY

ZNAJĄCEGO I LUBIĄCEGO GRY FABULARNE (RPG)

ZGŁOSZENIA: Warszawa, róg Wilczej i Emilii Plater

Pokwitowanie dla wpłacającego	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla poczty
zł ..... słownie..... wpłacający .... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)	zł ..... słownie..... wpłacający .... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)	zł ..... słownie..... wpłacający .... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 **BŚK O/Warszawa, filia Belwederska** **310040 - 116567 - 136**	**MAG** 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 **BŚK O/Warszawa, filia Belwederska** **310040 - 116567 - 136**	**MAG** 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 **BŚK O/Warszawa, filia Belwederska** **310040 - 116567 - 136**
stempel pobrano opłatę zł ..... podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł ..... podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł ..... podpis przyjmującego

Ileś tam typów graczy

1. Twardziel
Uwaga! Gobliny na pozycji dwunastej! Do ataaaku!!!

2. Prawdziwy gracz
Nie zaczynaj!! Potrzebuję jeszcze dwóch minut, aby wczuć się w postać.

3. Szajbus
Chowam miecz do pochwy i całuję ogra w usta.

4. Chomik
Pięciu arcydiabłów i dwóch pomniejszych bogów? To wszystko? Wydaje mi się, że podczas tego spotkania będę musiał użyć tylko sześciu pierścieni z mej kolekcji.

5. Strachliwy
Upss! Trzy gobliny!?! Odwrót!!! Odwrót!!!

6. Nowicjusz
Wyrzuciłem dwa na trafienie. Powinienem więcej czy mniej?

7. Taktyk
Łucznik zajmie cicho pozycję za podium, ostrożnie mierząc w sierżanta. Czarodziej zostanie za drzwiami i przygotuje czar Sen, który będzie wycelowany w środek grupy strażników siedzących za stołem. W tym czasie wojownik i ja. . .

8. Pan Ja Wiem Lepiej
Nie, jeśli zajrzysz do Podręcznika Mistrza Gry, na stronę 81 paragraf 5, to zobaczysz, że ten czar nie działa na gryfony.

9. Szachraj
Wyrzuciłem. . . 18! Trafiłem!!! (Szybko chowa kości)

10. Szczęściarz
Hej patrzcie!! 3 na k100! Jeśli te drzwi miały pułapkę, to ją znalazłem.

11. Pechowiec
A niech to. . . !!! Kolejny krytyczny pech!!!

12. Mało spostrzegawczy
Hmmm? Co? Och, jesteśmy atakowani!?!

13. Thermonuclear Man
Dobra, tnę tego orka moim półtorakiem, (rzut). Wypadło 2, +2 za siłę, +3 za specjalizację, +2 za (blah, blah, blah). Wychodzi 27. (Sarkastyczny uśmiech) *Czy trafiłem?*

14. Płaczliwy
Mówisz, że wielka skała zmiażdżyła mi czaszkę? Moja postać jest martwa?!? Naprawdę, całkiem martwa?!? Nieeee!!!

15. Cowboy
Idę dumnie do króla i wyzywam go na pojedynek na śmierć i życie.

16. Psycho Killer
MG: *Otwierasz drzwi i widzisz. . .*
Gracz: *Zabić, zabić, zabić!!! Krwi, krwi, krwi!!! Rraaaaggghh!!!*

17. Optymistyczny marzyciel
Gdy przejdziemy tę kampanię, przeskoczę jakieś dziewięć, dziesięć poziomów i kupię sobie najlepszy topór bojowy jaki można.

18. Przesadnie honorowy
Hej! Czekajcie chwilę. Nawet jeśli to są orki, nie możemy ich zabić podczas snu, kiedy nie będą mogły się bronić.

19. Masochista
Przestaję uciekać i odwracam się. Policzkuję minotaura i mówię mu, żeby mnie puścił, bo złamie mi kark.

Ileś tam typów Mistrzów Gry

1. Władczy
Błękitna błyskawica z nieba trafia Harolda the Winter, redukując go do jednego punktu życia. Czy ktoś ma jeszcze jakieś problemy z tą przygodą?

2. Nowicjusz
Rzuciłeś dwa na trafienie. Chcesz więcej czy mniej?

3. Pan Modyfikator Kostek
Tak, tak, więc rzuciłeś 20. Nie trafiłeś. Słyszałeś może o sekretnych modyfikatorach?

4. Facet bez wyobraźni
Wchodzicie do baru i widzicie trzydziestu najemników, każdy ma kolczugę i długi miecz i każdy siedzi przy osobnym stoliku.

5. Z poczuciem humoru a'la Monty Python
Och nie! Zmutowany Pomidorowy Potwór opryskał was strumieniem Czerwonych Gorących Wilczych Chrupek! Wszyscy dostają zero uszkodzeń i wykonują rzut obronny przeciw Heebie-Jeebies albo staną się bardzo podatni na eksplozję!

6. Mało oryginalny
To jest wyprawa, wiecie, próbujecie zanieść pierścień do Mordoru i wrzucić go do wulkanu. Nie, nie, przysięgam, że sam tę kampanię wymyśliłem. . .

7. Budowniczy podziemi
Pierwsze drzwi są częściowo otwarte, pokój o wymiarach 20x20 metrów. W środku jest gryfon. W następnym pokoju jest grupka orków. W następnym galaretowaty sześcian. W kolejnym gigant. . .

8. Zabójca
Wiecie chłopcy, jesteście martwi.

9. Monarcha absolutny
Wielki czerwony smok przejdzie przez tę małą dziurkę. Dlaczego? Bo JA powiedziałem!

10. Nieśmiały
Ork trafia cię za cztery punkty życia, w porządku Stefek? Nie martw się masz jeszcze 17 P. Ż. a on tylko 2, więc wszystko będzie w porządku.

11. Mściwy
Więc nie umówisz się ze mną w sobotę? W porządku, wszystkie szczurołaki atakują Kaśkę.

12. Miły
No więc, Tomuś, nie wiem jak ci to powiedzieć, ale twój bohater jest martwy. Po prostu martwy. Jest mi naprawdę bardzo przykro, ale, wiesz, takie rzeczy czasami przydarzają się ludziom. Stary wiem, że cię to boli, jeśli chcesz to możemy zrobić przerwę i pogadać o tym, co?

(podane za Informatorem Konwentowym KRAKONU'94)

Zamawiam prenumeratę
nr 8-10☐ 8-12☐
suma..... x 26000 zł
=.....zł

Zamawiam polską edycję
gry fabularnej
WARHAMMER
.....egz. x 240000 zł
=..... zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
w cenie 22000 zł za 1 egz.(do nr 5)

nr	ilość
1	
2	
3	
4	
5	
6	(26000 zł)

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę
nr 8-10☐ 8-12☐
suma..... x 26000 zł
=.....zł

Zamawiam polską edycję
gry fabularnej
WARHAMMER
.....egz. x 240000 zł
=..... zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
w cenie 22000 zł za 1 egz.(do nr 5)

nr	ilość
1	
2	
3	
4	
5	
6	(26000 zł)

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę
nr 8-10☐ 8-12☐
suma..... x 26000 zł
=.....zł

Zamawiam polską edycję
gry fabularnej
WARHAMMER
.....egz. x 240000 zł
=..... zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
w cenie 22000 zł za 1 egz.(do nr 5)

nr	ilość
1	
2	
3	
4	
5	
6	(26000 zł)

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

WERSJE ORYGINALNE

WARHAMMER 40000
WARHAMMER FANTASY BATTLE
MAN'O'WAR
DRAGONLANCE
WORLD OF GREYHAWK
DARK SUN
FORGOTTEN REALMS
SPELLJAMMER
RAVENLOFT
PLANESCAPE
DRAGONSTRIKE
ELRIC
CALL OF CTHULHU
PENDRAGON
TRAVELLER: THE NEW ERA
DARK CONSPIRACY
DANGEROUS JOURNEYS
BATTLELORDS OF 23rd CENTURY
LEGIONS OF STEEL
BATTLETECH
SHADOWRUN
EARTHDAWN
ROLEMASTER
SHADOWWORLD
CHILL
PALLADIUM RPG
BEYOND THE SUPERNATURAL
RIFTS RPG
AMBER RPG
GURPS RPG SYSTEM
CYBERPUNK RPG
CASTLE FALKENSTEIN
PARANOIA
TORG RPG
SHATTERZONE
STAR WARS
TALISLIANTA
ARS MAGICA
VAMPIRE: THE MASQUERADE
WEREWOLF: THE APOCALYPSE
MAGE: THE ASCESION

DO KUPIENIA W FIRMIE

ISA

Zainteresowanych prosimy o przysłanie
aktualnego adresu lub/i numerù telefonu do:

ISA

ul. Żeromskiego 45 m.2
01-882 WARSZAWA

Wyślemy katalog z pełną ofertą systemów RPG
oraz akcesoriów (kości, figurki, podręczniki, inne).

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

URUK-HAI

RASA: Orki wyniosłe (uruk-hai); **CHAR:** najczęściej pr.zły;
WZROST: 180 - 230 cm; **WAGA:** 80 - 130 kg;
ŻYW 150; **SF** 100; **ZR** 30; **SZ** 40; **INT** 40; **MD** 60; **UM** 10; **CH** 40; **PR** 25;
ZBROJE: 1. własna skóra: OB 5 pkt., WYP 20kł/20tn/20ob
2. **zewnętrzne:** kirysy w przypadku żołnierzy; płytowe (typowa, ciężka, miarowa odlewana) w przypadku rycerzy. Uwaga: płatnerz-specjalista uruk-hai posiada sekret wytwarzania wzmocnionych kirysów. Posiadają one o 10 pkt większe wartości wyparowań.

BROŃ: 1. szable: biegłość +10 pkt., SKUT 170tn, OB +14, opóźnienie 5 sg, uszk. x 2;
2. **łuki refleksyjne:** biegłość + 10 pkt., SKUT 140kł, OB 0, opóźnienie 6 sg;
3. **miecze:** +5 pkt., SKUT 200tn, OB +22, opóźnienie 7 sg, uszk. x3;
4. **rycerstwo** używa też ciężkich **lanc i korbaczy.**

PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1: +10; 2: +20; 3: +10; 4: +10; 6: +10;

HISTORIA RASY:

Orki wyniosłe nazwę swą zawdzięczają zamiłowaniu do władzy. W ich rodzimym języku brzmi ona: uruk-hai. Jak głoszą mity, rasa ta nie powstała w tym świecie. Podług podań zachowanych w prastarych elfich księgach, początek tej rasie dała grupa wielkich orków, ściągniętych magicznie przez jakieś bóstwo na Orchię. Od zwykłych orków znacznie różniły się one wielkością, siłą i swymi krwiożerczymi upodobaniami. Mimo swej małej liczebności rasa ta przetrwała. Do dziś jednak astrologowie stawiają sobie pytanie: czemu tak wszechpotężne siły, jak bogowie i strażnicy równowagi – bezimienni dopuścili do powstania rasy, która zmieniła bieg historii tego świata.

Początkowo nic nie zapowiadało wydarzeń, które miały przyczynić się do nadejścia hegemonii uruków. Na orchii panowały reptillioni, a orki i uruki mieszkały w jaskiniach lub mrocznych puszczach. Mijały wieki. Dzięki wysokiej płodności (na jedną samicę z reguły przypada kilkanaścioro dzieci) zarówno orki, jak i uruki zaczęły być przeważającą liczebnie siłą. Stopniowo zaczynało brakować jedzenia. Wielu z nich zmarło śmiercią głodową lub przeszło na kanibalizm. Tak powstała wyspecjalizowana w "orkożerstwie" rasa orkonów. Nie dość złych warunków bytowych, orki nie były w stanie przeciwstawić się kontrolującym wszystkie obszary armiom reptillionów. Dysponowały one bowiem formacjami jeźdźców antarów. Te pancerne oddziały były w stanie stratować dowolną grupę wrogich wojsk. Nie mogła się im przeciwstawić żadna regularna armia, spośród wówczas istniejących.

W pierwszym dniu transu kartana wydarzyły się jednak trzy przedziwne rzeczy. Po pierwsze, wśród antarów wybuchła nieuleczalna, śmiertelna zaraza. Tym samym wojska reptillionów utraciły swą jazdę. Po drugie, wśród uruków narodziło się dziecko o nadprzyrodzonych cechach. Dano mu przydomek Kartan. W miarę jak dorastał, okazywało się, że posiada on więcej zdolności nadnaturalnych, niż u jego przodków w całym ostatnim tysiącleciu. Po trzecie wreszcie, astrologowie elfów przepowiedzieli niespotykaną dotąd koniunkcję planet, korzystną dla orków i wieszczącą upadek reptillionów. Od tego czasu właśnie elfowie przestali zajmować się astrologią, w obawie wywróżenia zagłady także i własnej rasy.

Mijały kolejne lata. Reptillioni opanowali zarazę, jednak na wiele lat ich elitarne rycerstwo znacznie podupadło. Młody Kartan dorósł i został gwardzistą. Wśród orków zaczęły pojawiać się wieści, że oto nastał wiek, w którym przejmą dziedzictwo całego świata. Nastały tak zwane spokojne lata. Reptillioni powoli uczyli się nowych sposobów walki. Orki w tym czasie przygotowywały broń i ćwiczyły się w niej pod kierunkiem elfów. Tych ostatnich polubiły od czasu, gdy ogłosili swą wielką przepowiednię.

W tym czasie Kartan, wciąż będąc jedynie gwardzistą, zaczął przypisywać sobie cechy boskie. Po kilku latach, już jako półbóg, ogłosił się świętym przywódcą wszystkich orków i przyjął imię Katan.

Wybuchła wojna. Miała ona bardzo ciekawy przebieg z uwagi na występujące przemiennie okresy, kiedy to raz reptillioni i orki walczyły ze sobą, innym razem podejmując wzajemną współpracę. Dziwnym faktem było też to, że pomimo znacznej, kilkukrotnej przewagi liczebnej ze strony orków, nie wygrały one żadnej wielkiej bitwy. Najdziwniejsze jednak, że mimo dotkliwych porażek rasa ta ... zwyciężyła.
Święta (dla orków) wojna trwała ponad 55 lat. W międzyczasie doszło do wielkich zmian. Orki i uruki musiały przyzwyczaić się do światła dziennego i miejskich budowli. Reptillioni po utracie swych posiadłości zajęli tereny dawnych orkowych siedzib. W tym też czasie doszło do podziału wśród uruków. Na początku oddzieliła się od nich wroga wszystkim grupa orków książęcych. Rozpełzła się ona po świecie, zakładając swe kolonie w wielu miejscach (np. na Wyspie Wież). W dzisiejszych czasach liczniejsze ich grupy można spotkać właściwie tylko na niektórych wyspach Archipelagu Pajęczego. Kilkadziesiąt lat później od uruków odłączyły się uruk-tar i uruk-jar. Klany te głoszą swoiste poglądy i z racji swych możliwości budzą uznanie innych orków. Przy Katanie pozostały wszystkie typowe orki i większość uruków. Ci ostatni, wierni swemu bogowi otrzymali nazwę uruk-hai.

Kilka wieków pokoju, jaki nastał po świętej wojnie pozwoliło urukom opanować Archipelagi. Elitarne armie pod wodzą samego Katana zdobywały każdą większą wyspę. Nic nie mogło się oprzeć olbrzymiej armii orkowych wojowników. Nie wszyscy nawet chcieli walczyć. Katan zadawalał się podporządkowaniem tubylców jego prawu i poza najbardziej ekstremalnymi sytuacjami, nigdy nie wymordowywał przeciwników. Ba, pozostawiał im nawet ich posiadłości i przywileje.

Na każdym zdobytym archipelagu władzę przejmował jeden z rodzonych braci Katana. Tylko na ostatnim z nich (Pajęczym) osadził on swą jedyną siostrę (Grarhę). Archipelag Centralny pozostawił wyłącznie dla siebie. Po kilkuset latach okazało się, że władza uruków przyjęła się na wszystkich archipelagach (wyjątkiem jest Archipelag Pajęczy, ale to już inna historia). Uruk-hai nadal zachowują swoje łagodne i protekcyjne rządy, dzięki czemu podległe im rasy niezwykle rzadko podejmują próby wyzwolenia się spod ich panowania. Po wielu tysiącleciach sytuacja ta utrzymała się do dzisiaj.

Na zakończenie warto by przytoczyć pewną legendę. Mówi ona, że przez tysiąc lat życia i panowania Katana półboga, doprowadził on do tego, że część jego boskiej mocy spłynęła na wszystkich członków rasy uruków. Od tej pory każdy uruk rodzi się ze zdolnością, zwaną potocznie słabą regeneracją. Legenda wspomina na koniec, że prawdopodobnie z tego właśnie powodu nie wolno mu już więcej zstąpić na Orchię.

WYGLĄD:

Uruk-hai zewnętrznie różnią się od innych orków wielkością i masywnością ciała. Charakterystyczne dla tej rasy są głęboko osadzone w oczodołach oczy, a także wysunięty do przodu podbródek. Ogólnym wyglądem oczywiście przypominają swych mniejszych pobratymców (również mają ciemną karnację skóry i także chodzą na lekko ugiętych w kolanach nogach). Ich cechą wyróżniającą jest gruba, a przy tym elastyczna skóra.

TRYB ŻYCIA:

Uruk-hai uwielbiają sprawować władzę, nie gardzą jednak przy tym rzemiosłem wojennym. Potrafią także być gorliwymi wyznawcami swego boga Katana (Kartana). Dzisiejsze orki wyniosłe to typowa szlachta. Posiadają liczne majątki ziemskie, które oddają w dzierżawę innym rasom. Uzyskane pieniądze przeznaczają na prowadzenie dość kosztownego, jednak nie hulaszczego trybu życia. Jako prawdziwi fanatycy Katana, są mimo to bardzo tolerancyjni

dla innych wyznań. Są bardzo zdyscyplinowani i stosunkowo mało wymagający, jeśli chodzi o warunki bytu. Dużą rolę odgrywają dla nich silne więzy krwi, dlatego też nigdy nie odmówią pomocy swemu pobratymcy i nigdy nie zwiążą się z obcymi przeciwko własnej rasie.

Uruk-hai żyją najczęściej w dużych miejskich społecznościach. Rodziny zakładają dość rzadko i to raczej dopiero w dość późnym wieku. Ze względu na zwyczaj opiekowania się kobietami i dziećmi zmarłych towarzyszy, dość popularny jest u nich system haremowy. W takim jednak wypadku, pierwsza żona dzierży bezwzględną władzę w domu.

Dorośli uruk-hai tworzą bardzo zdyscyplinowane oddziały gwardii. Ich zadaniem jest obrona strategicznych miejsc, pomoc militarna w wypadku zagrożenia poddanych, sądownictwo i zbieranie wszelkich podatków od słabszych ras. Podatki zbierane są najczęściej w postaci żywności lub wyrobów rzemieślniczych. Ich prawo przewiduje znaczne ulgi podatkowe dla poddanych, znajdujących się chwilowo w niekorzystnej sytuacji materialnej, jak również dla dopiero co rozpoczynających jakąś działalność.

Od niepamiętnych czasów władzę wśród nich sprawuje niezmiernie liczna rodzina Katanów. Ich bogactwo, polityczne powiązania, dostęp do wszelkich szkoleń, a często i półboskie cechy sprawiają, że niekiedy wystarczy samo imię, by porazić wroga strachem.

Żyją do 100 lat. Jednak wielu z nich, którzy osiągnęli już wyżyny władzy, jest w stanie je sobie przedłużyć. Najczęściej spotykani są jako gwardziści, rycerze i klerycy. Bardzo rzadko spotyka się wśród nich inne profesje. W praktyce nie spotyka się wśród nich czarodziei powyżej 10 POZ.

W niektórych dobrze strzeżonych świątyniach Katana znajdują się wielotomowe magiczne księgi, zwane Księgami Sekretów rasy uruk-hai. W każdej z nich opisane są słabe i mocne strony tej rasy oraz rożne sekrety. Najbardziej strzeżony opisuje co należy uczynić, aby zostać półbogiem, nawet mimo wyuczonej innej profesji. W innym tomie podany jest sekret, jak posługiwać się łukami refleksyjnymi, aby ich minimalna SF użycia mogła być zmniejszona o połowę.

WYSTĘPOWANIE:

Zamieszkują większość miast na podległych sobie terenach, aczkolwiek rzadko stanowią większy procent ich mieszkańców. Często ich oddziały lub armie należą do elitarnej obsady twierdz i warowni (a nawet bogatszych wiosek). Rządy Katanów sprawują kontrolę nad wszelkimi centralnymi częściami dziewięciu z wszystkich dziesięciu archipelagów, znajdujących się na półkuli zachodniej Orchii (nigdy nie zdołali opanować Archipelagu Pajęczego).

* Na obszarach zurbanizowanych małe grupy tworzą najczęściej 5 lub 10 osobowe oddziały gwardzistów (4 POZ) z dowodzącym nimi szefem (6-8 POZ, niekiedy nawet 10). Na terenach otwartych najczęściej spotyka się małe poczty rycerskie (1k10 z 2-6 POZ i 1k5 z 6-10 POZ).
* Do obrony miast, grodów, czy do rozstrzygania bitew służą 100 osobowe formacje gwardzistów, składające się najczęściej z doświadczonych uruk-hai (6 POZ) i kilku dowódców (8-12 POZ).
* Podczas większych kampanii uruk-hai tworzą też armie starych weteranów (8 POZ, czy jak w przypadku stolic nawet z 12 POZ). Do obrony domostw zostawiają liczne rzesze 0-2 POZ żołnierzy.

ECJALNE ZDOLNOŚCI:

* infrawizja 1/10SZ (%);
* słaba regeneracja ciała – w każdej rundzie ich organizm potrafi zaleczyć 5 obrażeń. Regeneracja ta nie działa na tzw "poważne" rany. Przestaje ona także działać w momencie, gdy postać znajdzie się w stanie fizycznego paraliżu lub w agonii. Tą ostatnią automatycznie zatrzymuje, o ile nie wywołały jej obrażenia analogiczne do "poważnych".

ORKI WYNIOSŁE – URUK-HAI (Gwardziści)

MŁODY URUK-HAI; POZ 0; CHAR pr.zły; SKARB: ** 5A1; PDośw. 17
ŻYW 155; SF 165; ZR 60; SZ 90;INT 65; MD 85; UM 35; CH 80; PR 75; WI 30; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-58; 2-80; 3-55; 4-37; 5-27; 6-46; 7-61; 8-61; 9-26; 10-46; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgł: 76, TR 98; opóź. 5; SKUT 211tn; OB +14; SP B; AT 1
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgł: 76, TR 98; opóź. 6; SKUT 181kł; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: kirys; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 49/35; WYP 90/135/95

MŁ. STRAŻNIK; POZ 2; CHAR pr.zły; SKARB: ** 15A1; PDośw. 24
ŻYW 161; SF 174; ZR 66; SZ 100;INT 69; MD 87; UM 35; CH 94; PR 87; WI 30; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-66; 2-88; 3-62; 4-44; 5-34; 6-53; 7-68; 8-68; 9-33; 10-53; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgł: 89, TR 113; opóź. 5; SKUT 213tn; OB +14; SP 2B; AT 1
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgł: 89, TR 113; opóź. 6; SKUT 183kł; OB 0; SP 2B; AT (1)
ZBROJA: kirys; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 49/35; WYP 90/135/95

ST. STRAŻNIK; POZ 4; CHAR pr.zły; SKARB: ** 35A1; PDośw. 24
ŻYW 167; SF 182; ZR 72; SZ 110;INT 73; MD 89; UM 35; CH 108; PR 99; WI 30; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-73; 2-93; 3-67; 4-49; 5-39; 6-70; 7-75; 8-75; 9-40; 10-60; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgł: 107, TR 132; opóź. 5; SKUT 215tn; OB +14; SP S; AT 1
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgł: 107, TR 132; opóź. 6; SKUT 185kł; OB 0; SP S; AT (1)
ZBROJA: kirys; OGR 1/2, 1/3; OB bl./dal. 49/35; WYP 90/135/95

ESKORTUJĄCY; POZ 6; CHAR pr.zły; SKARB: ** 45A2; 15B1; PDośw. 45
ŻYW 175; SF 220; ZR 88; SZ 130;INT 84; MD 101; UM 45; CH 132; PR 121; WI 40; ZW 4;
ODPORNOŚCI: 1-80; 2-102; 3-76; 4-57; 5-47; 6-79; 7-84; 8-84; 9-49; 10-69; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgł:140, TR 171; opóź.5; SKUT 310tn; OB+21; SP S/OBUR; AT 1
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgł: 140, TR 171; opóź. 6; SKUT 265kł; OB 0; SP S; AT (1)
ZBROJA: kirys wzm.+tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 91/70; WYP 100/145/105

ST. ESKORTUJĄCY; POZ 8; CHAR pr.zły; SKARB: ** 55A4; 25B3; 15D1 (m2); PD 77
ŻYW 181; SF 232; ZR 94; SZ 140;INT 88; MD 103; UM 45; CH 148; PR 134; WI 40; ZW 4;
ODPORNOŚCI: 1-87; 2-108; 3-82; 4-63; 5-53; 6-76; 7-91; 8-91; 9-56; 10-76; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgł: 163, TR 195; opóź. 5; SKUT 313tn; OB +21; SP 2S/OB; AT 2
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgł: 163, TR 195; opóź. 6; SKUT 268kł; OB 0; SP 2S; AT (1)
ZBROJA: kirys wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2, 1/3; OB bl./dal. 91/70; WYP 100/145/105

ORKI WYNIOSŁE - URUK-HAI (Rycerze)

MŁODY URUK-HAI; POZ 0; CHAR pr.zły; SKARB: ** 10A5; PDośw. 20;
ZYW 175; SF 175; ZR 70; SZ 70;INT 65; MD 90; UM 35; CH 100; PR 75; WI 30; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-45; 2-73; 3-42; 4-64; 5-29; 6-49; 7-74; 8-74; 9-44; 10-49; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgł: 66, TR 90; opóź. 4; SKUT 109kł; OB +3; SP B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgł: 76, TR 100; opóź. 5; SKUT 214tn; OB +14; SP B; AT 1
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgł: 66, TR 90; opóź. 6; SKUT 114ob; OB +9; SP B; AT (1)
BROŃ 4: miecz dwur.; bgł: 71, TR 95; opóź. 6; SKUT 134tn; OB +12; SP B; AT (1)
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgł: 76, TR 100; opóź. 6; SKUT 184kł; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: kirys wzm.; OGR 1/2, 1/3; OB bl./dal. 49/35; WYP 100/145/105

MŁ. PRZYBOCZNY; POZ 10; CHAR pr.zły; SKARB: ** 75A5; 45B3; 35D1 (m2); PD 104
ŻYW 188; SF 260; ZR 105; SZ 155;INT 97; MD 110; UM 50; CH 165; PR 150; WI 45; ZW 4;
ODPORNOŚCI: 1-95; 2-116; 3-89; 4-70; 5-60; 6-85; 7-100; 8-100; 9-65; 10-85; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgł: 181, TR 195; opóź. 5; SKUT 405tn; OB +28; SP 2S/OB; AT 2
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgł: 181, TR 195; opóź. 6; SKUT 325kł; OB 0; SP 2S; AT (1)
ZBROJA: kirys wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 101/73; WYP 100/145/105

ST. PRZYBOCZNY; POZ 12; CHAR pr.zły; SKARB: ** 95A5; 55B3; 45D1 (m2); PD 136
ŻYW 194; SF 280; ZR 111; SZ 165;INT 101; MD 112; UM 50; CH 180; PR 162; WI 45; ZW 4;
ODPORNOŚCI: 1-101; 2-122; 3-95; 4-76; 5-66; 6-92; 7-117; 8-117; 9-72; 10-92; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgł: 189, TR 228; opóź. 5; SKUT 410tn; OB +28; SP 2S/OB; AT 2
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgł: 189, TR 228; opóź. 6; SKUT 330kł; OB 0; SP 2S; AT (1)
ZBROJA: kirys wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 104/76; WYP 100/145/105

PRZYBOCZNY KATANA; POZ 14; CHAR pr.zły; SK.; ** 95A7; 55B5; 45D3 (m2); PD 198
ŻYW 200; SF 320; ZR 122; SZ 180;INT 110; MD 119; UM 55; CH 200; PR 180; WI 50; ZW 5;
ODPORNOŚCI: 1-109; 2-130; 3-103; 4-83; 5-73; 6-102; 7-127; 8-127; 9-82; 10-102; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgł: 202, TR 246; opóź. 5; SKUT 420tn; OB +28; SP 2S/OB; AT 2
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgł: 202, TR 246; opóź. 6; SKUT 360kł; OB 0; SP 2S; AT (1)
ZBROJA: kirys wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 109/81; WYP 100/145/105

DOWÓDCA GWARDII; POZ 16; CHAR pr.zły; SK.: ** 95A9; 55B7; 45D5 (m2); PD 230
ŻYW 220; SF 360; ZR 128; SZ 190;INT 114; MD 121; UM 55; CH 214; PR 192; WI 50; ZW 5;
ODPORNOŚCI: 1-114; 2-135; 3-108; 4-89; 5-79; 6-113; 7-138; 8-138; 9-93; 10-113; AM 0
BROŃ 1: szabla ciężka; bgł: 235, TR284; opóź.5; SKUT 515tn; OB+35; SP Mistrz/OB; AT 3
BROŃ 2: łuk refl. ciężki; bgł: 235, TR284; opóź.6; SKUT 440kł; OB 0; SP Mistrz; AT (2)
ZBROJA: kirys wzm. + tarcza drew.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 109/81; WYP 100/145/105

MŁ. JEZDNY; POZ 2; CHAR pr.zły; SKARB: ** 30A5; PDośw. 27.
ŻYW 183; SF 183; ZR 76; SZ 76;INT 67; MD 94; UM 35; CH 124; PR 87; WI 34; ZW 5;
ODPORNOŚCI: 1-53; 2-80; 3-49; 4-71; 5-36; 6-56; 7-81; 8-81; 9-51; 10-56; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgł: 74, TR 100; opóź. 4; SKUT 111kł; OB +3; SP B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgł: 84, TR110; op. 5; SKUT 216tn; OB +14; SP B/OBUR; AT 1
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgł: 74, TR 100; opóź. 6; SKUT 116ob; OB +9; SP B; AT (1)
BROŃ 4: miecz dwur.; bgł: 79, TR 105; opóź. 6; SKUT 226tn; OB +24; SP B; AT (1)
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgł: 84, TR 110; opóź. 6; SKUT 186kł; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: kirys wzm. + tar.ryc.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 89/75; WYP 100/145/105

ST. JEZDNY; POZ 4; CHAR pr.zły; SKARB: ** 50A5; PDośw. 34.
ŻYW 191; SF 191; ZR 82; SZ 82;INT 69; MD 98; UM 35; CH 138; PR 99; WI 38; ZW 7;
ODPORNOŚCI: 1-59; 2-89; 3-56; 4-77; 5-42; 6-63; 7-88; 8-78; 9-58; 10-63; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgł: 82, TR 109; opóź. 4; SKUT 178kł; OB +6; SP B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgł: 92, TR 119; op. 5; SKUT 218tn; OB +14; SP 2B/OBUR; AT 1
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgł: 82, TR 109; op. 6; SKUT 188ob; OB +17; SP B; AT (1)
BROŃ 4: miecz dwur.; bgł: 87, TR 114; opóź. 6; SKUT 228tn; OB +24; SP B; AT (1)
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgł: 92, TR 119; opóź. 6; SKUT 188kł; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: kirys wzm. + tar.ryc.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 89/75; WYP 100/145/105

MŁ. PANCERNY; POZ 6; CHAR pr.zły; SKARB: ** 70A5; 25D1(m2); PD 85; ŻYW 201; SF 248; ZR 98; SZ 98; INT 81; MD 112; UM 45; CH 162; PR 121; WI 52; ZW 10; ODPORNOŚCI: 1-76; 2-106; 3-73; 4-95; 5-58; 6-90; 7-110; 8-110; 9-60; 10-93; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgł: 115, TR 150; opóź. 4; SKUT 192kł; OB +6; SP B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgł: 133, TR168; op. 5; SKUT 317tn; OB+21; SP S/OBUR; AT 1
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgł: 115, TR 150; op. 6; SKUT 202ob; OB +17; SP B; AT (1)
BROŃ 4: espadon; bgł: 120, TR 155; opóź. 6; SKUT 262tn; OB +22; SP B; AT (1)
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgł: 125, TR 160; opóź. 6; SKUT 202kł; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: płyt. + tar.ryc.; OGR 1/4, 1/3; OB bl./dal. 129/108; WYP 165/210/170

KAWALER; POZ 10; CHAR pr.zły; SKARB: ** 90A7; 55D3(m2); PDośw. 110; ŻYW 243; SF 300; ZR 115; SZ 115; INT 90; MD 125; UM 50; CH 201; PR 157; WI 65; ZW 15; ODPORNOŚCI: 1-96; 2-127; 3-84; 4-115; 5-78; 6-108; 7-140; 8-130; 9-80; 10-123; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgł: 146, TR 187; opóź. 4; SKUT 270kł; OB +9; SP B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgł: 179, TR220; op. 5; SKUT 415tn; OB+28; SP 2S/OBUR; AT 2
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgł: 146, TR 187; opóź. 6; SKUT 285ob; OB +26; SP B; AT (1)
BROŃ 4: espadon; bgł: 151, TR 192; opóź. 6; SKUT 375tn; OB +33; SP B; AT (1)
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgł: 166, TR 207; opóź. 6; SKUT 285kł; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: płyt. miar. + tar.ryc.: OGR 1/4, 1/3; OB bl./dal. 167/139; WYP 205/250/210

ST. PANCERNY; POZ 8; CHAR pr.zły; SKARB: ** 90A5; 35D1(m2); PD 110; ŻYW 217; SF 264; ZR 104; SZ 104; INT 83; MD 116; UM 45; CH 180; PR 138; WI 56; ZW 12; ODPORNOŚCI: 1-90; 2-121; 3-78; 4-109; 5-72; 6-99; 7-131; 8-121; 9-71; 10-114; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgł: 123, TR 150; opóź. 4; SKUT 196kł; OB +6; SP B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgł: 141, TR168; op. 5; SKUT 321tn; OB+21; SP S/OBUR; AT 1
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgł: 123, TR 150; opóź. 6; SKUT 206ob; OB +17; SP B; AT (1)
BROŃ 4: espadon; bgł: 128, TR 155; opóź. 6; SKUT 366tn; OB +33; SP B; AT (1
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgł: 133, TR 160; opóź. 6; SKUT 276kł; OB 0; SP B; AT (1)
ZBROJA: płyt. ciężka + tar.ryc.; OGR 1/4,1/4; OB bl./dal. 140/119; WYP 185/230/190

KAWALER; POZ 12; CHAR pr.zły; SKARB: ** 90A9; 75D5(m2); PDośw. 170; ŻYW 270; SF 360; ZR 126; SZ 126;INT 97; MD 132; UM 50; CH 240; PR 170; WI 70; ZW 18; ODPORNOŚCI: 1-106; 2-133; 3-94; 4-124; 5-87; 6-122; 7-159; 8-149; 9-94; 10-142; AM 0
BROŃ 1: lanca ciężka; bgł: 159, TR 208; opóź. 4; SKUT 285kł; OB +9; SP 2B; AT (1)
BROŃ 2: szabla ciężka; bgł: 187, TR236; op. 5; SKUT 430tn; OB+28; SP 2S/OBUR; AT 2
BROŃ 3: korbacz trójk.; bgł: 154, TR 203; opóź. 6; SKUT 300ob; OB +26; SP B; AT (1)
BROŃ 4: espadon; bgł: 159, TR 208; opóź. 6; SKUT 380tn; OB +33; SP B; AT (1)
BROŃ 5: łuk refl. ciężki; bgł: 179, TR 228; opóź. 6; SKUT 370kł; OB 0; SP 2B; AT (1)
ZBROJA: płyt. odlew. + tar.ryc.; OGR 1/3, 1/3; OB bl./dal. 178/150; WYP 225/270/230

TROLL NIZINNY

RASA: trolle; **CHAR** najczęściej zły (ntr. zły, cht.zły, pr.zły)
WZROST: 2,5 - 3,5m, jednak chodzą zgarbione i wyglądają na 1,5 - 2,5 m; **WAGA:** 130 - 450 kg
ŻYW 350; **SF** 240; **ZR** 10; **SZ** 30; **INT** 25; **MD** 30; **UM** 15; **CH** 35; **PR** 5;
ZBROJE: 1. własna skóra: WYP 90 kł/ 100 tn/ 110 ob, OB 20;
2. zewnętrzne: grube skóry i futra zwierzęce, rzadko trollowe kolczugi (ciężkie i warstwowe ciężkie);
BROŃ: 1. łapy: biegłość +10 pkt.; SKUT 100 tn; OB +24; opźn. 4sg; uszk. x 3; zasięg 2, 1, 0;
2. pysk: biegłość +5 pkt.; SKUT 60kł; OB +6; opźn. 5sg; uszk. x 2; zasięg 1 i 0;
3. młoty: biegłość +5 pkt.; SKUT 180 ob; OB +22; opźn. 7sg; uszk. x 5; Uwaga: z racji rozmiarów każda typowa broń ma w ich rękach o 1 sg mniejsze opóźnienie (minimum jednak może być 1).
PREMIE DO ODPORNOŚCI: +10 pkt. do każdej, a do nr 6, 7 i 10 dodatkowo +20

WYGLĄD:

Trolle nizinne należą do bestii ssakopochodnych. Są humanoidalni, mają charakterystyczną, mocno przygarbioną sylwetkę o bardzo długich rękach, sprawiających wrażenie wleczonych z tyłu. Ich łapy zaopatrzone są w grube, duże, czarne pazury. Trolle odznaczają się głową z bardzo dobrze rozwiniętym długim nosem i długimi, silnie uzębionymi szczękami. Ich odrażające z wyglądu ciało jest pokryte chropowatą, pokrytą krótką szczeciną, grubą i elastyczną skórą, najczęściej w odcieniu zielonym, oliwkowym lub brązowym, często jednak z powodu brudu wyglądającą na czarną. Trolle należą do istot, które z reguły noszą różnego rodzaje skóry zwierzęce, a ponadto używają wielkich sakw lub worków.

TRYB ŻYCIA:

Trolle nizinne są drapieżnikami, polującymi w nocy lub o zmierzchu. Gdy są głodne zdarza im się polować także w dzień. Najczęściej atakują z zasadzki licznymi grupami, zwykle rodzinnymi. Ich ulubioną taktyką w podziemiach jest blokowanie wyjść z korytarzy poza jednym, a następnie oczekiwanie przy aż ofiara będzie chciała się tamtędy wydostać.

Trolle są bestiami o zamiłowaniach rodzinnych. Często ich grupy składają się z kilku pokoleń osobników. W rejonach, w których trolle występują licznie najsilniejsze osobniki (10-12 POZ) potrafią kontrolować wiele rodzin. Mimo że prowadzą dość barbarzyński tryb życia potrafią dość sprawnie posługiwać wytworami cywilizacji - garnkami, sztućcami, zbrojami i rożnego typu bronią, a ponadto są w stanie wyuczyć się wielu zawodów (najczęściej kowalstwa) oraz profesjii (szczególnie żołnierskich). Każdy troll posiada również lekko zmodyfikowane, profesonalne zdolności łowcy.

Dojrzałość płciową osiągają już w wieku lat 15. Żyją do 1000 lat, jednakże rzadko widuje się osobniki starsze niż 100-letnie, gdyż często są przedmiotem polowań, urządzanych przez przedstawicieli cywilizowanych ras, głównie z tego względu, iż mają zwyczaj gromadzenia cennych przedmiotów. Niekiedy w cywilizowanych stronach mądrzejsze osobniki lub klany spotyka się w służbie u rożnych istot (patrz też troll-najemnik). Uwaga: Niektóre rodziny znają sekret wyrobu wyjątkowo mocnych metalowych zbroi (troll-kowal-specjalista umie wykonać metalową zbroję, która ma o 50% wyższe wyparowania obuchowe niż zbroje normalne analogicznego typu).

WYSTĘPOWANIE:

Zamieszkują najczęściej lasy i tereny pagórkowate. Dość rzadko spotyka się je w górach, gdyż są tam tępione przez swych wielkich pobratyńców –

trolle górskie. Jako siedziby obierają sobie najczęściej jaskinie, groty, ruiny, a nawet opuszczone domostwa. Równie często spotykane są rodzinami (0-9 z 0 POZ, 0-4 z 2 POZ, 1-2 z 4 POZ i 0-1 z 8 POZ), jak i pojedyńczo (6 POZ).

Na Orchii istnieją rejony, gdzie trolle spotyka się w zorganizowanych społecznościach. Choć trolle nizinne rzadziej spotyka się na terenach zurbanizowanych od ich większych (trolle górskie) i mniejszych (trolle morskie) pobratymców, to na wielu wyspach stanowią społeczności bardzo liczne. Najsłynniejsze z nich to ciąg wysp Czarnych Trollich Twierdz (pn.-zach. Archipelagu Pajęczego) i wyspa Tandar (Archipelag Południowo-Zachodni) – królestwo prastarego trollowego króla-boga Wharma. Duże skupiska trolli w obrębie Archipelagu Centralnego znajdują się w Górach Archonich, Trollich (Orcus Wielki), w Górach Troglodytów (Orcus Mały) oraz na terenie wysp Ciągu Arianom.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* regeneracja 10% ŻYW/rundę (od ognia nic). Dzięki specyficznej magii wiążącej ciało oraz jego wyjątkowej budowie, trolle potrafią goić rany w nadnaturalnie szybkim tempie. W praktyce oznacza to, że w każdej rundzie zabliźniają się obrażenia do 1/10 części naturalnej ŻYW. Regeneracja nie podlegają obrażenia od ognia, kwasu i większości smoczych zionięć. Odcięta kończyna jest w stanie ruchem ameboidalnym przypełznąć do tułowia i przyrosnąć w odpowiednim miejscu. Aby zabić istotę o takich zdolnościach regeneracyjnych należy oddzielić jej głowę od tułowia lub spalić ciało. Uwaga: Troll potrafi podnieść się i np. kontynuować walkę natychmiast po dokonaniu całkowitej regeneracji ciała.
* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
* rozrywanie: w następnej rundzie po udanym trafieniu obiema łapami troll może próbować (opźn. 8 sg) rozrywać korpus ofiary. Rozrywanie traktuje się jak normalne trafienie (łapą), przy czym ofiarze nie przysługuje OB ze ZR, broni i tarczy. Rozrywanie jest nieskuteczne, jeżeli SF ofiary jest większa od połowy SF trolla. W wypadku skutecznego trafienia ofiara odnosi 1k100 obrażeń + premia wynikająca z SF trolla, przy czym obuchowe wyparowania zbroi zmniejszają te obrażenia o 1/10 swej wielkości.
* naturalna oburęczność: troll atakuje bez ograniczeń lewą i prawą łapą w czasie 1 rundy.
* doskonałe widzenie nocą: potrafią widzieć w każdej, nawet magicznej ciemności, za to w świetle słonecznym mają o 20 pkt. mniejsze TR, OB i UM, oraz o 20 pkt. mniejszą odporność na czynniki działające na umysł.
* mają problemy z trafieniem w istotę dużo mniejszą od nich samych (obniża to ich TR o 25 pkt. na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).

TROLL NIZINNY (drapieżca-łowca)

ŁODY TROLL; **POZ** 0; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** –; **PDośw.** 60;
ŻYW. 380; SF 360; ZR 50; SZ 70;INT 50; MD 70; UM 50; CH 75; PR 45; WI 0; ZW 2;
ODPORNOŚCI: 1-51; 2-68;3-61;4-46;5-46;6-124;7-124;8-104; 9-109;10-89; AMg 0;
BROŃ 1: łapy: bgł. 70, TR 106; op. 4; SKUT 140tn; OB +24; SP B/OB; AT 2
BROŃ 2: pysk: -Bi. 65, TR 106; op. 5; SKUT 120kł; OB +3; SP B; AT 1
ZBROJA: skóra; OGR - , -; OB bl./dal. 47/20 ; WYP. 90/100/110

SAMICA; **POZ** 2; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** –; **PDośw.** 90;
ŻYW. 400; SF 400; ZR 56; SZ 76;INT 52; MD 76; UM 54; CH 85; PR 60; WI 0; ZW 2;
ODPORNOŚCI: 1-58; 2-76;3-68;4-53;5-53;6-135;7-135;8-115; 9-120;10-100; AMg 0;
BROŃ 1: łapy: bgł. 76, TR 122; op. 4; SKUT 200tn; OB +48; SP B/OB; AT 2
BROŃ 2: pysk: bgł. 71, TR 117; op. 5; SKUT 130kł; OB +3; SP B; AT 1
ZBROJA: skóra; OGR – ,–; OB bl./dal. 78/26 ; WYP. 90/100/110

SAMIEC; **POZ** 4; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** **10A3; 5B2; 1C1; **PDośw.** 120;
ŻYW. 440; SF 420; ZR 62; SZ 82;INT 54; MD 82; UM 56; CH 95; PR 70; WI 0; ZW 2;
ODPORNOŚCI: 1-65; 2-83;3-75;4-60;5-60;6-146;7-146;8-126; 9-131;10-111; AMg 0;
BROŃ 1: łapy: bgł. 87, TR 135; op. 4; SKUT 205tn; OB +48; SP 2B/OB; AT 2
BROŃ 2: pysk: bgł. 82, TR 130; op. 5; SKUT 165kł; OB +6; SP 2B; AT 1
ZBROJA: skóra własna + zwierzęca poj.; OGR –,–; OB bl./dal. 93/39; WYP. 105/135/160

SAMOTNIK; **POZ** 6; **CHAR** cht.zły; **SKARB:** **15A4; 10B3; 5C2; 1D1; **PD** 160;
ŻYW. 460; SF 500; ZR 78; SZ 98;INT 66; MD 96; UM 70; CH 125; PR 90; WI 0; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-77; 2-95;3-85;4-70;5-70;6-161;7-161;8-141; 9-146;10-126; AMg 0;
BROŃ 1: łapy: bgł. 118, TR 176; op. 4; SKUT 225tn; OB +48; SP 2B/OB; AT 2
BROŃ 2: pysk: bgł.113, TR 171; op. 5; SKUT 185kł; OB +6; SP 2B; AT 1
BROŃ 3: młot c. dw.: bgł. 108, TR 166; op. 7; SKUT 305ob; OB +22; SP B; AT (1)
ZBROJA: skóra własna + zwierzęca grub.; OGR - ,1/2; OB bl./dal. 117/63; WYP. 135/180/210

STARY TROLL; **POZ** 8; **CHAR** ntr.zły; **SKARB:** **20A5; 15B4; 10C3; 5D2; PD 210;
ŻYW. 480; SF 520; ZR 84; SZ 110;INT 68; MD 102; UM 74; CH 135; PR 100; WI 25; ZW 3;
ODPORNOŚCI: 1-83; 2-101;3-91;4-76;5-76;6-170;7-170;8-150; 9-155;10-135; AMg 0;
BROŃ 1: łapy: bgł. 134, TR 194; op. 4; SKUT 280tn; OB +72; SP S/OB; AT 4
BROŃ 2: pysk: bgł.129, TR 189; op. 5; SKUT 220kł; OB +9; SP S; AT 1
BROŃ 3: młot c. dw.: bgł. 119, TR 179; op. 7; SKUT 310ob; OB +22; SP 2B; AT (1)
ZBROJA: skóra własna + futro; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 117/36; WYP. 155/210/270

NAJEMNIK; **POZ** 10; **CHAR** pr.zły; **SKARB:** **25A6; 20B5; 15C4; 10D3: **PD** 250;
ŻYW. 500; SF 560; ZR 95; SZ 121;INT 75; MD 113; UM 83; CH 150; PR 110; WI 35; ZW 4;
ODPORNOŚCI: 1-90; 2-109;3-101;4-83;5-83; 6-181;7-181;8-161; 9-166;10-146; AMg 0;
BROŃ 1: łapy: bgł. 150, TR 215; op. 4; SKUT 290tn; OB +72; SP S/OB; AT 4;
BROŃ 2: pysk: bgł.145, TR 210; op. 5; SKUT 230kł; OB +9; SP S; AT 1;
BROŃ 3: młot c. dw.: bgł. 145, TR 210; op. 7; SKUT 410ob; OB +33; SP S; AT (1)
ZBROJA: skóra + trol. kolcz. c.; OGR 1/2,1/3; OB bl./dal. 117/49; WYP. 185/260/230

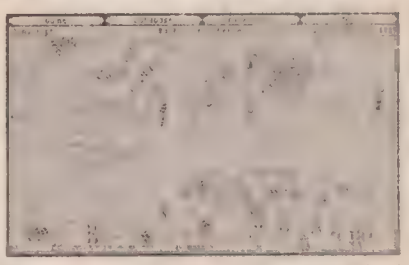
KRÓL TROLLI; **POZ** 12; **CHAR** pr.zły; **SKARB:** **50A5; 30B5; 10C5; 35D5 (trol.zbr.); 15E10; PDośw. 400
ŻYW. 600; SF 800; ZR 110; SZ 149;INT 97; MD 160; UM 105; CH 190; PR 160; WI 75; ZW 5;
ODPORNOŚCI: 1-111; 2-132;3-123;4-101;5-101; 6-220;7-220;8-200; 9-205;10-185; AMg 0;
BROŃ 1: łapy: bgł. 181, TR 272; op. 4; SKUT 400tn; OB +96; SP 2S/OB; AT 6;
BROŃ 2: pysk: bgł.176, TR 267; op. 5; SKUT 320kł; OB +12; SP 2S; AT 2;
BROŃ 3: młot c. dw.: bgł. 196, TR 287; op. 7; SKUT 560ob; OB +44; SP 2S; AT (1);
ZBROJA: skóra + trol. kolcz. warstw. c.; OGR 1/3,1/3; OB bl./dal. 164/56; WYP. 195/300/260

Jeżeli dotarliście już do tego miejsca, zapewne zdążyliście zauważyć, iż w tym numerze zrobiliśmy sobie drobny odpoczynek od *Kryształów Czasu*. Wynikło to, hmm..., z kilku przyczyn, ale przede wszystkim jest skutkiem niemałej objętości innych tekstów. Nieuleczalni *Kryształowcy* niech wygnają ze swych dusz nagłe przerażenie – jeszcze im podrzucimy parę niemałych porcji ich ulubionego systemu. I nie są to czcze pogróżki.

Wszystkich innych pozdrawiamy.

SKLEP
CLOWN
WYROBY PAPIERNICZE,
ZABAWKI
ORAZ
GRY I AKCESORIA
(FIGURKI, KOSTKI)
I OCZYWIŚCIE „MAGIA I MIECZ"
MAŁGORZATA KOMOROWSKA
Łódź, ul. Andrzeja Struga 4
tel. 37 28 23

Komputerowa wojna

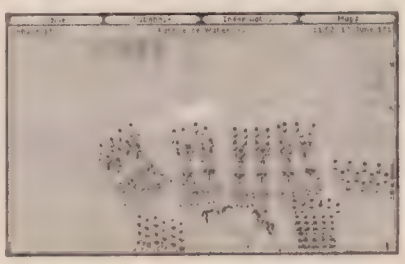


Gry wojenne są jednym z popularniejszych typów komputerowej rozrywki. Dzieje się tak, ponieważ mają one trzy zasadnicze zalety w porównaniu do wojennych gier planszowych: łatwość użycia, wykorzystanie możliwości graficznych i muzycznych komputera i kompilacje z innymi gatunkami gier komputerowych, które moim zdaniem często stanowią świetną odmianę. Oczywiście ceną za to jest pewna ograniczoność scenariuszy i konieczność poznania wielu systemów. Nie da się (na razie) stworzyć komputerowego odpowiednika systemu Klanu Miłośników Gier Strategicznych. Ale dość narzekania – miałem zachwalać towar.

Krzyżówki gier wojennych z innymi gatunkami (zręcznościówki, RPG, kupiecko-handlowe) z jednej strony przyciągają osoby średnio zainteresowane strategią, z drugiej ożywiają nieco zorientowaną na przesuwanie żetonów brać dowódczą. W grach North & South oraz Campaign I i II ważna jest nie tylko sprawność dowodzenia strategicznego, ale również manualna, gdyż poszczególne bitwy wymagają sprawnego dowodzenia w polu.

W Fantasy Empires dochodzi do tego jeszcze osadzenie gry w systemie Dungeons & Dragons. Dodaje to rozgrywce specyficznego smaczku, prowokując pytanie czy to jeszcze gra wojenna? Według mnie tak i to lekkostrawna.

Możliwości komputera nie ograniczają się wszakże do wiernego odwzorowania żetonów na planszy. Stąd twórcy gier podjęli się przedstawienia sylwetek żołnierzy w realnym terenie. Jakkolwiek dalekie jest to jeszcze od doskonałości, każdy kto grał w Fields of Glory firmy Microprose powinien czuć się ukontentowany jakością symulacji. Możemy operować tam zarówno całymi dywizjami czy brygadami, jak i pojedynczymi regimentami. Oczywistymi rzeczami przy tego typu bitwach są animacja, odgłosy strzałów z muszkietów, salw armatnich, rżenia koni itp. Ktoś może powiedzieć – ozdobniki. Zgoda, ale znakomicie wprowadzające w atmosferę walki.



Ostatnią, najważniejszą przewagą komputerowej gry wojennej jest łatwość obsługi. Nieraz grając w planszówki firmy Dragon (co się z nimi stało?) zlewał mnie zimny pot, czy ktoś lub coś (najczęściej mój kot-strateg) nie zdejmie żetonów i nie ułoży w kupie na podłodze. Często trudno też było znaleźć chętnego do stoczenia kilkunastogodzinnej potyczki pod Wiedniem lub na Krecie. Komputer zaś to taka głupia maszyna, że jak się ją włączy i zapuści program, to nie ma siły, żeby odmówiła partyjki. W dodatku, gdy chcemy odejść możemy zapisać stan gry i po powrocie zacząć tam, gdzie skończyliśmy.

Trochę dokładniej o zaletach i możliwościach komputerowych gier wojennych napiszę na przykładzie serii V for Victory, stanowiącej stale rozwijający się system i przedstawiającej bitwy II Wojny Światowej. Należy ona do przeżywającego renesans gatunku strategii planszowej.

Gra polega na wzięciu udziału w pewnej operacji wojennej z okresu II Wojny Światowej. Na początku wybieramy: jeden z zazwyczaj 7 scenariuszy, stronę, którą chcemy walczyć, uzupełnienia swoje i przeciwnika (jednostki mogące wziąć udział w walce ze względu na dyslokację w pobliżu pola bitwy), stronę mającą przewagę w powietrzu i pogodę w czasie trwania bitwy (historyczna, bezchmurna-chmurna, zimno-ciepło). Modyfikować możemy również realizm, na który składają się: wgląd w linie przeciwnika (dopiero po walce z jednostką przeciwnika poznajemy jej rodzaj, siłę w obronie i ataku, stopień zużycia, jej zmęczenie, opancerzenie i siłę ognia przeciwpancernego), ograniczenie ataku tylko do jednostek należących do tej samej dywizji, włączenie „zamieszania wojennego" (niedostępna pełna informacja o jednostkach własnych, które wzięły udział w bitwie). Do tego dostajemy informację o naszym zadaniu wraz z datą bitwy i... przybliżonym czasem trwania rozgrywki (najkrócej 1 godzina, najdłużej – 90)!

Jako główny dowódca masz pewną ilość zaopatrzenia, którą dzielisz między dywizje (faza zaopatrzania na początku dnia). Oczywiście jego poziom ma wpływ na bataliony wchodzące w jej skład, co implikuje zadania, jakie dywizja może danego dnia wykonywać (obrona, atak itp.). Prócz poziomu zaopatrzenia o wyniku walki decydują również wymienione wyżej współczynniki oddziałów biorących udział w bitwie zsumowane ze współczynnikiem wsparcia artylerii polowej i okrętowej, lotnictwa (może nie przybyć), ukształtowania terenu, pogody i pory dnia. Jeśli do tego dodamy 7 rodzajów ostrzałów artylerii, 7 rodzajów walki, 6 sposobów przemieszczania oddziałów czy zróżnicowanie jakości dywizji wynikające z przesłanek historycznych to widać, że zabawa jest przednia.

Dotąd z serii V for Victory ukazały się 4 tytuły: Utah Beach 1944, Velikye Luki 1943, Market-Garden 1944 i Gold-Juno-Sword 1944. W najbliższym czasie mają ukazać się bitwy morskie i wojna w Afryce.

Różnorodność gier wojennych przeznaczonych dla komputerów nie da się zawrzeć w jednym krótkim artykule. Dlatego zapraszam do rubryki „Jest TAKTYCZNIE!" magazynu TOP SECRET, gdzie obok gier handlowych znaleźć można nowości z pola bitwy.

Sir Haszak

TOP SECRET

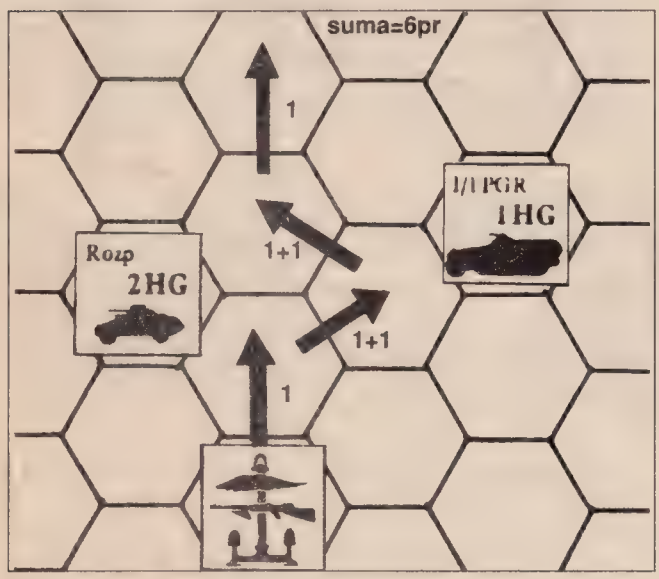
Nie marnujemy
farby na głupoty.

30.0 Komandosi (c.d.)

30.6 Ruch komandosów (pomijanie stref kontroli wrogich jednostek)

30.6.1 Oddziały komandosów mogą poruszać się w strefach kontroli wrogich oddziałów nie wydając przy tym (za wejście) dodatkowych punktów ruchu. Za wyjście ze strefy kontroli wrogiego oddziału wydaje się w fazie dziennej dodatkowo 1 punkt ruchu, zaś w fazie nocnej nic. Jedynym ograniczeniem jest zakaz poruszania się wokół jednego, tego samego oddziału – dotyczy to jedynie fazy dziennej.

Przykład: W fazie dziennej oddział komandosów wszedł w strefę kontroli wrogiej jednostki A. Nie może się dalej przemieszczać w strefie kontroli tej jednostki, więc rusza do strefy jednostki B, by potem wrócić do strefy kontroli oddziału A, ale na inne pole. Dalszy marsz nie jest już niczym ograniczony (tylko punktami ruchu). Gdyby to była faza nocna, komandosi mogliby poruszać się bez przeszkód.



37.0 Walka w marszu

Ten rodzaj walki prowadzony jest w fazie ruchu i pozwala na wykonanie przełamania na wybranym kierunku, a następnie rozwinięcie powodzenia przez jednostki drugiego rzutu w głąb nieprzyjacielskiego ugrupowania.

Procedura wykonania walki w marszu

37.1 Oddział podchodzący do jednostki przeciwnika (jego strefy kontroli) musi się zatrzymać. Jeżeli pozostały nam jeszcze punkty ruchu, możemy przeprowadzić atak w marszu.

37.2 Nie możemy podciągnąć kolejnych jednostek w celu wsparcia już walczących oddziałów.

37.3 Możemy wesprzeć walczące jednostki lotnictwem szturmowym, jeżeli przed fazą ruchu przydzieliliśmy do nich ten typ lotnictwa.

Uwaga: Decydując się na walkę w marszu, warto przemieszczać się większymi ugrupowaniami (mają one wtedy większą siłę przebojową).

37.4 Atak w marszu nie może być wspierany przez artylerię, chyba, że jest to artyleria samobieżna i uczestniczy bezpośrednio w ataku.

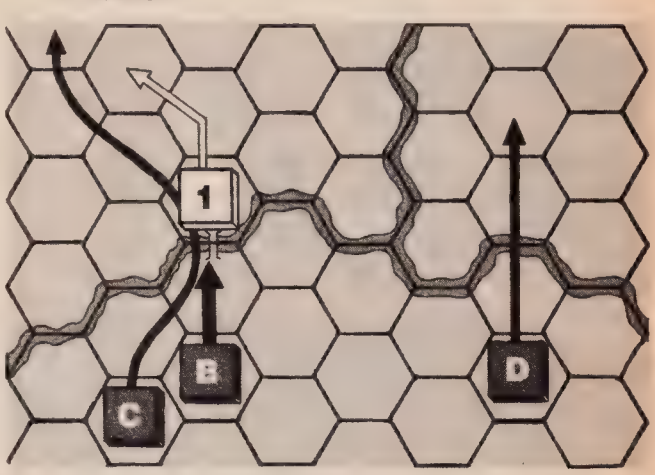
37.5 Obrońca może wesprzeć artylerią swoją walkę, ale tylko wtedy, gdy jednostka artylerii jest atakowana bezpośrednio (dowolny typ jednostki artyleryjskiej).

37.6 Podczas walki w marszu jednostki atakujące walczą 2/3 posiadanych punktów siły (zaokrąglając w górę). Obrońca walczy całością siły, jeżeli jest umocniony. Jeśli nie jest – walczy 2/3 posiadanych punktów siły (zaokrąglając w górę).

37.7 Jednostki atakujące mogą pójść w pościgu za wycofującym się nieprzyjacielem o tyle pól, na ile pozwala wynik z tabeli.

37.8 Niezależnie od wyniku walki w marszu, oddziały w niej uczestniczące nie mogą się dalej przemieszczać (nie dotyczy to pościgu).

37.9 Obrońca zmuszony do odwrotu traci strefę kontroli na tzw. *chwilę dezorganizacji.* Chwila ta może zostać wykorzystana przez atakującego.

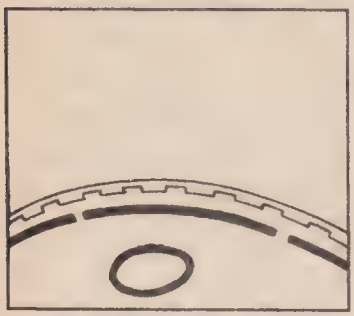


Przykład: Oddział 1 został zaatakowany przez oddział B. Obrońca został zmuszony do ucieczki o dwa pola (B2). Atakujący w pościgu przemieścił się również o dwa pola. Jeżeli następnym poruszanym przez nas oddziałem będzie C, możemy go przemieszczać ignorując strefę kontroli jednostki 1 (ale tylko jej), a następnie kontynuować marsz w wybranym kierunku. Jeżeli zaś po walce zdecydujemy ruszyć oddział D i skierujemy go w innym kierunku, to tracimy korzyści płynące z chwili dezorganizacji i poruszana w tym momencie jednostka B będzie musiała zatrzymać się w strefie kontroli oddziału 1.

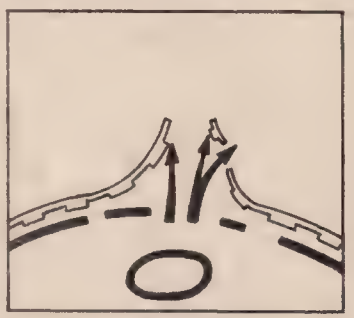
37.10 Każdy oddział może atakować walką w marszu tylko jeden raz, również obrońca może być atakowany tylko raz w jednej fazie ruchu.

37.11 Oddziały nie mogą się wycofywać wzdłuż dróg (chyba, że walka prowadzona była w mieście).

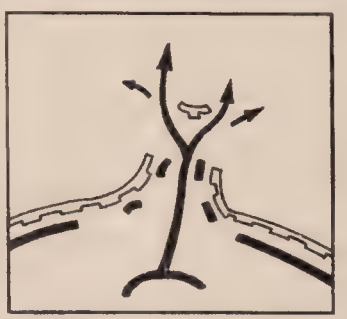
37.12 Walka w marszu może być wspierana przez lotnictwo szturmowe. W tym przypadku należy zapisać przy wspieranej jednostce (przed fazą ruchu) jakiego wsparcia L.S. użyjemy. W analogiczny sposób możemy użyć artylerii okrętowej (musimy to zapisać przed fazą ruchu). Możemy też w tym celu używać żetonów pomocniczych, ale to chyba zbędna fatyga.



Sytuacja wyjściowa.



Przełamanie - walka z marszu.



Wykorzystanie "chwili dezorientacji" i marsz odwodów w lukę.

38.0 Lotnictwo Szturmowe (L.S.)

W naszej grze tego rodzaju lotnictwa będziemy używać do bezpośredniego wsparcia wojsk walczących czy to w podczas walki w marszu czy też w fazie walki. Lotnictwo szturmowe przydzielane jest walczącym wojskom przed fazą własnego ruchu. Wyjątkiem jest samodzielne działanie L.S.

38.1 Siła lotnictwa szturmowego dodawana jest do siły wojsk walczących.

38.2 L.S. może być używane zarówno przez atakującego, jak i przez obrońcę.

38.2.1 Jeżeli lotnictwem szturmowym zamierzamy wspierać walkę w obronie, to musimy je podporządkować danej jednostce jeszcze przed fazą własnego ruchu.

38.3 Lotnictwo szturmowe może być używane w fazie walki lub w fazie walka w marszu (w fazie ruchu).

38.4 Warunkiem użycia lotnictwa szturmowego jest posiadanie tego typu jednostek. W zadaniach o ich przydziale będziemy osobno i specjalnie informować. Jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki warto zatem dokładnie zastanowić się jakie typy lotnictwa będą Wam najbardziej przydatne, gdyż raz utworzona struktura będzie niezmienna do końca Waszych rozgrywek.

Procedura użycia L.S.

– Przed fazą ruchu należy zaznaczyć jakie jednostki będą wspiera ne przez L.S., bądź które pole będzie przez L.S. w fazie walki atakowane.

– W czasie walki do siły punktów wojsk walczących należy dodać punkty siły L.S.

– L.S. przydzielone do konkretnej jednostki nie może wspierać walki innych oddziałów (nawet jeżeli przydzielona do walki jednostka nie walczy).

– Każde użycie L.S. powinno być wpisywane do odpowiednich tabelek.

38.5 L.S. może być używane do samodzielnych ataków w fazie ruchu – należy przy tym zaznaczyć na początku fazy ruchu pole lub jednostkę atakowaną. Rezultatów takiej walki poszukujemy w tabeli samodzielnych ataków L.S.

Tabela samodzielnych ataków lotnictwa szturmowego

pole/oddział wspierany (własny)	pole/oddział atakowany	jednostka atakująca (własna)

38.6 Jedno pole lub jedna jednostka mogą być atakowane przez dowolną ilość L.S.

siła atakujących jednostek	rzut kostką					
	1	2	3	4	5	6
1 - 5					-1	-1
6 - 10			-1	-1	-2	-3
11 - 15	-1	-1	-2	-2	-3	-3
16 - 20	-2	-2	-2	-3	-3	-4
21 - 25	-2	-2	-3	-3	-4	-5

38.7 L.S. może też oddziaływać na flotę przeciwnika. W takim przypadku wyniku walki poszukujemy w powyższej tabeli, z tą jednak różnicą, że wynik np.: -2 oznacza stratę 20% wśród atakowanych jednostek (zaokrąglając w górę). By uniknąć tak przykrych strat, należałoby użyć lotnictwa myśliwskiego (o tym w następnym numerze).

38.8 L.S.może być użyte tylko raz w ciągu jednego etapu, tak więc każde posłużenie się nim powinno być dobrze przemyślane.

39.0 Oddziały rozpoznawcze O.R.

Cechą charakterystyczną tych oddziałów jest to, iż w fazie ruchu mogą wejść w strefę kontroli wrogiego oddziału, po czym ją opuścić i kontynuować dalszy marsz. Wyjście ze strefy kontroli wrogiego oddziału kosztuje jednostkę rozpoznawczą dodatkowo 4 punkty ruchu.

Element tu omówiony przydatny jest jedynie podczas gry z sędzią, gdy oddział rozpoznawczy, wykorzystując swą mobilność, rzeczywiście musi rozpoznać przedpole własnych wojsk, by sędzia mógł nanieść pozycję przeciwnika na mapę. W grze jawnej, gdy widoczne są wszystkie jednostki przeciwnika, cecha rozpoznania wydaje się być zbędną.

39.1 O.R. nie mogą przechodzić bezpośrednio z jednej wrogiej kontroli w drugą (musi nad tym czuwać sędzia).

39.2 O.R. mogą dzięki swojej szybkości atakować nieprzyjaciela przez zaskoczenie w czasie trwania fazy ruchu. Zaskoczyć można tylko te oddziały, które na walkę nie są przygotowane – w naszym przypadku będą to oddziały nie umocnione.

Procedura wykonania walki przez zaskoczenie.

Wykonując ruch weszliśmy w strefę kontroli wrogiej jednostki, np. broniącej dostępu do mostu. Jeżeli podejmujemy decyzję o ataku, to musimy ją zgłosić natychmiast i zadeklarować ilość użytych do walki punktów siły (w O.R.). Nie możemy w tym momencie dołączyć kolejnych jednostek jako wsparcia. Możemy natomiast wesprzeć walczące jednostki lotnictwem szturmowym.

39.3 Wyniku walk oddziałów rozpoznawczych poszukujemy w tabelach **ZASKOCZENIE O.R.** (patrz dalej). Opis tabel:

P – Powodzenie ataku (przy powodzeniu ataku można przemieścić oddział na pole atakowane bez względu na typ terenu)

A1 – Obrońca wycofuje się o jedno pole.

/-2 – Obrońca traci dwa punkty siły.

39.4 Oddział rozpoznawczy, który zajął atakowany obiekt nie może poruszać się dalej.

39.5 Siła typowego O.R. waha się między 3 a 4 ps, skąd więc w tabeli wzięły się wartości większe od 4, a nawet większe od 10? Nikt Wam przecież nie broni złożyć w stos kilku oddziałów rozpoznawczych, czy też wspierać je lotnictwem.

39.6 Atakujący przez zaskoczenie O.R. nie może być wspierany przez artylerię żadnego typu.

39.7 Obrońca może wesprzeć artylerią walczące wojska tylko wtedy, gdy artyleria stoi na polu atakowanym.

41.0 Forsowanie przeszkód wodnych z marszu

Za przeszkodę wodną uznajemy małe rzeki. Procedura pokonywania ich jest bardzo prosta, warunkiem jej wykonania jest jednak posiadanie oddziału saperskiego. Oddział na początku fazy ruchu musi znajdować się na polu przyległym do rzeki, po czym kosztem wszystkich punktów ruchu można przemieścić go na drugą stronę rzeki. Oddział, który stanął po drugiej stronie rzeki nie może być dalej przemieszczony.

Przykład 1: 5 DPanc., posiadając batalion saperów, może swymi oddziałami pancernymi pokonywać małe rzeki z marszu. Gdyby nie posiadała tego batalionu, jej jednostki zmotoryzowane mogłyby przekraczać rzeki tylko po mostach.

Przykład 2: Samodzielne jednostki, takie jak np. 506 bpanc. (czołgi TYGRYS) mogą pokonywać z marszu małe rzeki pod warunkiem, że przed bitwą zostaną podporządkowane dowolnemu, wybranemu przez Was dowództwu Korpusu, posiadającemu własny bądź dywizyjny batalion saperów.

42.0 BAZY ZAOPATRZENIA

Tu problem jest znacznie trudniejszy do rozwiązania. Jak bowiem uwzględnić w prosty sposób zaopatrzenie w paliwo, amunicję i żywność, używając jednego tylko żetonu. Proponujemy Wam następujące rozwiązanie:

42.1 W dowolnym momencie własnej fazy ruchu gracz może postawić w dowolnie wybranym przez siebie miejscu żeton własnej bazy zaopatrzenia.

42.2 B.Z. mogą być też umieszczone na okrętach transportowych – zajmują wtedy 50 punktów siły.

42.3 Zasięg linii zaopatrzenia jest ściśle określony i wynosi 30 punktów ruchu (nie podlega podwojeniu przy użyciu dróg).

42.4 Jeżeli B.Z. znajduje się na morzu, to jej zasięg od najbliższego statkowi pola lądu wynosi 15 punktów ruchu.

42.6 Ilość B.Z. zależy tylko od Waszej woli (patrz *BATTLE 1943-945* w następnych numerach).

42.7 B.Z. nie posiadają punktów siły ani stref kontroli, wystarczy zatem, by dowolna jednostka przeciwnika przeszła przez naszą B.Z. a będzie ona stracona (zniszczona lub przejęta, to zależy od przeciwnika).

42.8 Na miejscu przejętej (nie zniszczonej) wrogiej B.Z. można postawić własną bez jakichkolwiek nakładów finansowych (patrz uwagi o systemie *BATTLE 1943-1945* w następnych numerach).

42.9 Wpływ B.Z. na wojsko.

42.9.1 Siła oddziałów, walczących w odległości nie większej niż 30 pr od B.Z. nie ulega modyfikacji.

42.9.2 Jeśli ta odległość jest większa niż 30 pr, siła oddziałów jest redukowana do połowy, zaokrąglając w górę.

42.9.3 Również ilość punktów ruchu ograniczana jest w takiej sytuacji do połowy, zaokrąglając w górę (jeżeli na początku fazy ruchu jednostka znalazła się dalej niż 30 pr).

42.10 Raz postawiona baza zaopatrzenia może być zdjęta z planszy przez dowództwo szczebla dywizyjnego lub wyższego.

42.10.1.Wystarczy, by w fazie ruchu własny sztab przeszedł przez pole, na którym znajduje się B.Z. i zdjął ją z planszy. Zlikwidowana w ten sposób baza może być postawiona w dowolnym miejscu na planszy w następnej fazie ruchu.
Uwaga: złe manipulowanie B.Z. może doprowadzić do ciągłych przerw w zaopatrzeniu, a w konsekwencji do przegranej.

42.11 Raz utracona B.Z. nie powraca do właściciela, chyba, że zostanie odbita. Utracenie wszystkich B.Z. powoduje szybką klęskę własnych wojsk.

RODZAJE BRONI

HESPE artyleria samobieżna - Niemcy

M7Priest artyleria samobieżna - Alianci

ckm - Alianci

ckm - Niemcy

artyleria średnia (zmot) - Alianci

Tabele ZASKOCZENIE O.R.

	liczba oczek ↓								siła atakowanego →	1 - 5
siła atakującego ↓	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 – 3	A1/-1	A1	—	—	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-1	P/-2
4 – 6	A1	—	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-1	P/-2	P/-2	P/-3
7 – 9	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-1	P/-2	P/-2	P/-2	P/-3	P/-3
10 →	—	P/-1	P/-1	P/-1	P/-2	P/-2	P/-3	P/-3	P/-3	P/-4	P/-4

	liczba oczek ↓								siła atakowanego →	6 - 12
siła atakującego ↓	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 – 3	A2/-1	A1/-1	A1	A1	—	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-2
4 – 6	A1/-1	A1	—	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-2	P/-2	P/-2
7 – 9	A1	—	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-2	P/-2	P/-2	P/-3
10 →	—	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-2	P/-2	P/-3	P/-3	P/-4

	liczba oczek ↓								siła atakowanego →	13 →
siła atakującego ↓	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 – 3	A2/-2	A2/-1	A1/-1	A1	A1	A1	—	—	—	P/-1	P/-1
4 – 6	A2/-1	A1/-1	A1	A1	A1	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-2
7 – 9	A1/-1	A1	A1	A1	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-2	P/-2
10 →	A1	A1	A1	—	—	—	P/-1	P/-1	P/-2	P/-2	P/-3

OPIS TABEL – patrz tekst, punkt **39.3**

LISTY

Niszczenie mostów. W przepisach powiedziano, że mosty mogą być niszczone w fazie własnego ruchu bądź w fazie kontrataku. I wszystko się zgadza, jednak z jednym małym „ale..." Załóżmy, że jesteście stroną broniącą się i zajmujecie pozycję po jednej ze stron mostu. Wasz przeciwnik podchodzi do waszej strefy kontroli (na pole graniczące z mostem) i deklaruje zniszczenie mostu. I tu rodzi się pytanie czy ktoś, kto podejmuje decyzję o obronie tak ważnego obiektu, jak most dopuści przeciwnika do celu bez żadnej kontrakcji. Przecież każdy (no, może nie każdy) obrońca pozostawia tzw. przedmościa, by zmusić przeciwnika do rozwinięcia wojsk przy ataku i dopiero wtedy wycofuje się za rzekę. A więc o tym, czy most może być zniszczony decyduje ten, kto przy moście stanął pierwszy (i nadal stoi).

Dlaczego musiałem sobie zniszczyć tabelę kolejności faz, aby wysłać wam wyniki? (Maciej Trzeciak)

Taki, a nie inny układ stron wynika z ograniczeń, narzuconych limitem stron. W numerze 3 umieściłem tabelę zadania tak, że kolidowała ona z tabelą rezultatów walk. W numerze 4 kolidowała z fazami i etapami gry. Za taką sytuację możemy Was jedynie przeprosić i obiecać powtórzenie tych tabel w najbliższym czasie. Jeżeli można Wam coś doradzić, to proponuję, byście stronę zadań odbijali na ksero i przysyłali nam w tej postaci.

Ruchliwość dowództw. Czy mamy do czynienia z ilością pól czy punktów ruchu? (Maciej Trzeciak)

Wszystkie oddziały drukowane w czasopiśmie są ograniczone punktami ruchu.

Czy nie powinniśmy przed rozpoczęciem zadania poznać przynajmniej przedziału, w jakim wypadły wartości na kostkach? (Maciej Trzeciak).

Wydaje mi się, że wtedy gra byłaby nadzwyczaj łatwa, zwłaszcza dla graczy z pewnym doświadczeniem. Wynik takiej rozgrywki łatwo przewidzieć. 90% spośród Was zdobyłoby maksymalną liczbę punktów i nie byłoby zabawy.

Czy przysyłając zamówienia na następne zadania otrzymuje się kolejne plansze i żetony, czy też cały numer?

Przysyłając zamówienie otrzymacie ten numer (cały), który zamówiliście.

Które jednostki uznajemy za zmechanizowane?
(Lord McSlow z przyjaciółmi)

Jeżeli na żetonie widnieje pojazd, to jednostka uznawana jest za zmotoryzowaną. Jeżeli na żetonie widnieje np. armata czy karabin, to jednostki te zmotoryzowanymi nie są. Jednostkami pancernymi są zaś te, na których widnieje rysunek czołgu lub działa pancernego.

Czy oddział prowadzący walkę ogniową z daną jednostką musi ją następnie zaatakować?

Oczywiście nie musi.

Z przyjemnością informujemy, iż powstał kolejny klub miłośników gier wojennych. Podajemy adresy kontaktowe:

Romuald Wawrzyniak
96-300 Żyrardów
ul. H. Sawickiej 59

Marek Bartosiewicz
96-300 Żyrardów
ul. H. Sawickiej 81

Zadanie 7

Drobne elementy 1 brytyjskiej DPow.-Des. po udanym desancie zajęły portowe miasto Homburg. Mają w nim oczekiwać na przybycie z kierunku wschodniego wojsk lądowych, w tym części 4 BSpad. Do ich najważniejszych zadań należy utrzymanie portu i mostów przez Dolny Dunaj, gdyż tylko po nich mogą w przyszłości przeprawić się wojska, idące z odsieczą. Jako dowódca niemiecki, mając pod swymi rozkazami 1 niemiecką DSpad. (bez dwóch batalionów), musisz odciąć walczących w Homburgu Brytyjczyków od ich sił głównych, znajdujących się na wschód od Górnego Dunaju. Kontrola nad węzłem drogowym w Homburgu daje możliwość przerzutu wojsk (w przyszłości) na zagrożone odcinki plaż.

Wasze zadanie:

1. Zająć Homburg.
2. Zająć port w Homburgu.
3. Kontrolować jedną z dróg, biegnących z południa na północ.

Przyznane punkty: **maksimum**

- Za zniszczenie oddziału alianckiego 1p. ..... 16 p.
- Za zdobycie nie zniszczonego mostu 2p. ..... 8 p.
- Za zdobycie portu 10p. ..... 10 p.
- Za każde zdobyte pole miasta Homburg 1p. ..... 7 p.
- Za nie użycie do akcji jednego oddziału desantowego 5p. ..... 15 p.

suma 56 p.

Tabela ruchów

jednostka		pole początkowe	pole końcowe
II/1 paś	I		
I pal	I		
21 kspad.	1		
9 kspad.	1		
Rozp/1	1		
3 b.lek/1	1		
Sap/1	1		
I dal	1		
II dal	1		
1 b.lek	1		
2 b.lek	1		
1 b.pil	1		
2 b.pil	1		
sap/4	1		
2p-panc	1		
punkty L.S.			
1			
2			
3			
GWA		pole ostrzeliwane	
I			
II			
III			
IV			

Kolejność ataków

Atak numer	jednostka atakowana	jednostka atakująca
	I/3FR 1	
	II/3FR 1	
	III/3FR 1	
	zbV 1	
	sap 1	
	I/1FAR 1	
	II/1FAR 1	
	1p-panc 1	
	2p-panc 1	
	sztab 1DSpad	

Napisz swój adres wyraźnie!

Imię: .....

Nazwisko: .....

Adres: .....

.....

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

1 bpil.	1	3189	I/1paś	I	3198
2bpil.	1	3163	II/1paś	I	3198
21kspad.	1	3202			
sap./1	1	3206			
9ksap.	1	3223			
Rozp.	1	3190			
1dal	1	3164			
2dal	1	3171			
sap./4	1	3267			
1blek.	1	3289			
2blek.	1	3237			
2p-panc.	1	3244			
I/11pal	I	3292			
II/11pal	I	3292			

Uwagi:

- 3 niemiecki pułk spadochronowy gotowy jest do desantu z powietrza. Pozostałe jednostki niemieckie wchodzą na planszę z dowolnego pola południowej krawędzi (za postawienie oddziału na polu początkowym wydaje się 1 pr).
- Batalion szturmowy traktowany jest jak oddział komandosów.
- Jako Niemiec dysponujesz 3 punktami lotnictwa szturmowego i 1 punktem lotnictwa bombowego.
- W porcie na wyładunek oczekuje 1 paś.

ALIANCI

2 b lek. 1	2 p-panc 1	1 b lek. 1	I/11pal I	II/11pal I
punkty siły: 2 1	punkty siły: 2 1	punkty siły: 2 1	punkty siły: 5 4 3 2 1	punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5	zasięg ruchu: 6	zasięg ruchu: 5	zasięg ruchu: 10	zasięg ruchu: 10
zasięg ognia: 4	zasięg ognia: 1	zasięg ognia: 4	zasięg ognia: 5	zasięg ognia: 5
umocniony: T N	umocniony: T N	umocniony: T N	umocniony: T N	umocniony: T N

21 k.spad 1	sap 1DP(kan)	I/1paś I	II/1paś I
punkty siły: 2 1	punkty siły: 4 3 2 1	punkty siły: 7 6 / 5 4 3 2 1	punkty siły: 7 6 / 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5	zasięg ruchu: 10	zasięg ruchu: 10	zasięg ruchu: 10
umocniony: T N	umocniony: T N	zasięg ognia: 7	zasięg ognia: 7
		umocniony: T N	umocniony: T N

Przepraszamy, ale z powodu braku miejsca musimy ograniczyć liczbę drukowanych nazwisk. Wszyscy, którzy przysłali kwity prenumeraty otrzymają kompletny wykaz nazwisk i punktów wraz z nowym numerem. Tych z Was, którzy chcieliby otrzymać całą listę prosimy o zaprenumerowanie numeru bądź załączenie koperty zwrotnej.

77,84	Rafał Bieniasz	41-804	Zabrze	ul. Myśliwska 82
77,49	Maurycy Lotyczewski	40-145	Katowice	ul. Józefowska 116/67
77,45	Tomasz Stępczyński	21-500	Biała Podlaska	ul. Kopernika 9/23
73,59	Maciej Kwiatkowski	96-300	Żyrardów	ul. Krótka 4
73,58	Mikołaj Trzeciecki	02-934	Warszawa	ul. Jaszowiecka 5/16
73,55	Tomasz Pyznar		Rzeszów	ul. Mikołajczyka 11/1
70,21	Szymon Gornowicz	80-288	Gdańsk	ul. Piecewska 20d/4
68,69	Bolesław Kuliński	03-980	Warszawa	ul. Rechniewskiego 12/69
67,75	Adam Skoczyński	43-200	Pszczyna	ul. H.Bednorza 9/6
66,72	Robert Pietrasik	01-913	Warszawa	ul. Szekspira 4/16
66,48	Sławomir Kościsty	58-260	Bielawa	Os. XXV-lecia 39/10
65,79	Adam Piszczek	57-220	Ziębice	ul. Wąska 11/3
64,82	Sebastian Jarek	43-100	Tychy	ul. Edukacji 20/10
63,80	Kamil Sommerfeld	66-460	Witnica	ul. Traugutta 5a/10
62,82	Jacek Skoczyński	43-200	Pszczyna	ul. H.Bednorza 9/6
62,44	Maciej Matuszewski	80-462	Gdańsk	ul. Meissnera 12c/2
62,28	Wiesław Koper	98-400	Wieruszów	ul. Fabryczna 1/38
62,21	Krzysztof Giziński	05-154	Kazuń Nowy	Kazuń Polski, Os. PAN 7/1
62,13	Marcin Nietrzebka	02-683	Warszawa	ul. Gotarda 5/11
61,82	Sebastian Szczyrba	41-707	Ruda Śląska	ul. Oświęcimska 85/1
61,50	Jan Motyczyński	87-100	Toruń	ul. Irysowa 2
61,47	Przemysław Gołębiewski	04-083	Warszawa	ul. Igańska 28/79
60,70	Ireneusz Borkowski	02-784	Warszawa	ul. Pięciolinii 5/14
59,91	Robert Smach	03-735	Warszawa	ul. Ząbkowska 50/14
56,49	Piotr Siemienowicz		Łódź	ul. Sukiennicza 9/24
55,90	Piotr Miedziński	40-147	Katowice	ul. Bytkowska 70/21
54,04	Dominik Molenda	75-205	Koszalin	ul. Spółdzielcza 17/5
54,94	Janusz Kusiński		Warszawa	ul. Ks.Ziemowita
54,43	Szymon Sztetner	08-111	Siedlce	ul. Orlicz Dreszera 14/10
54,42	Radek Kowalewski	02-495	Warszawa	ul. Warszawska 31/18
53,73	Marcin Zakrzewski	05-520	Konstancin-Jez.	ul. Jaworskiego 21e/2
53,68	Sebastian Lotyczewski	40-145	Katowice	ul. Józefowska 116/67
51,10	Piotr Piekut	80-332	Gdańsk-Oliwa	ul. Piastowska 8/3
50,96	Janusz Giedrowicz	84-230	Rumia	ul. Stalowa 17
49,78	Aleksander Drzeczka	98-300	Wieluń	Os. Stare Sady 6/8
47,63	Jerzy Ciszewski	84-150	Hel	ul. Przybyszewskiego 4a/1
46,82	Tomasz Pająk	02-647	Warszawa	ul. Bachmacka 6a/11
45,42	Tomasz Mosakowski		Warszawa	ul. Madalińskiego6/8
44,87	Romuald Wawrzyniak	96-300	Żyrardów	ul. H.Sawickiej 59
42,51	Andrzej Kisło	16-400	Suwałki	ul. Utrata 2/49
42,10	Mirosław Laskowski	70-136	Szczecin	ul. 9-go Maja 9s/5
40,90	Bartosz Wirski	80-287	Gdańsk	ul. Zabłockiego 2B/29
40,58	Tomasz Hawajski	37-700	Przemyśl	ul. Dworskiego 55/51
39,79	Robert Szczepanik	02-658	Warszawa	ul. Okęcka 6/17
36,32	Piotr Człowiekowski	23-270	Kielce	ul. Żeromskiego 29/6
36,15	Włodzimierz Kargiński	14-100	Ostróda	ul. Jagiełły 17a/35
35,43	Rafał Najgeburski	25-020	Kielce	ul. Chęcińska 21/36
34,48	Arek Jędrzejewski	85-773	Bydgoszcz	ul. Wiślana 4a
34,33	Marcin Kowalski	02-529	Warszawa	ul. Narbutta 76/4
33,24	Arkadiusz Ziółkowski	11-510	Wydminy	ul. Dworcowa 5/6
29,42	Przemysław Pawłowski	61-377	Poznań	Os. Armii Krajowej 51/9
29,09	Tomasz Domżalski		Gdańsk-Morena	ul. Czubińskiego 1/16
24,56	Michał Lenz	76-200	Słupsk	ul. wesołowskiego
22,57	Dariusz Kloc	02-538	Warszawa	ul. Sezam 10
20,61	Marcin Gajec	27-400	Ostrowiec	Os. Słoneczne 6/65
15,71	Maciej Popiołek	40-018	Katowice	ul. Graniczna 53c/14
9,20	Jakub Czułba	01-494	Warszawa	ul. Bailly 13/12

Chciałbym na chwilę powrócić do punktacji. Otóż nie jest tak, iż pan X, zdobywając 100% w zadaniu np. nr 2 nie musi już przysyłać odpowiedzi, bo i tak będzie na pierwszym miejscu. Jeżeli nie nadeśle w przewidzianym czasie rozwiązania na zadanie nr 3, to liczba uzyskanych przez niego punktów spadnie o połowę, a jego nazwisko nie zmieści się na drukowanej liście, pozostając tylko w pliku na dysku komputera.

Rozwiązanie zadania nr 2

Zadanie nie było specjalnie trudne do wykonania. Cała sprawa polegała na przeprowadzeniu nawały artyleryjskiej (wypadło 1 oczko, co oznacza, że ostrzeliwany oddział traci 4 punkty siły - trzeba przyznać, że mieliście dużo szczęścia). Jako następne do ataku powinny przystąpić jednostki mogące prowadzić walkę ogniową. Tu szczęście Wam trochę mniej dopisało, gdyż z sześciu posiadanych przez Was jednostek tylko dwie zaatakowały skutecznie. Ale to w zupełności wystarczyło, by zniszczyć np. WR/12. Tak wykonany atak umożliwił wyjście od razu na tyły wojsk kanadyjskich i w dalszej rozgrywce zupełne ich zniszczenie. Możliwy był również inny typ ataku, nazwałbym go typowym. Przesuwamy wojska tak, by największy nacisk skierować na sap.5. W tym ataku powinny brać udział jednostki saperów (co najmniej jedna) tak, by mogły uczestniczyć w pościgu, a tym samym móc wesprzeć walczące na lotnisku i w Skidrze własne oddziały rozpoznawcze. Warto też było umieścić artylerię samobieżną na polu 1045, żeby w fazie ruchu Kanadyjczykow mogła swym ogniem wspierać obrońców Skidry. Przy takim ataku należało część sił skierować przeciwko WR/12 (najlepiej z batalionem saperów atakującym z Głębokich) w celu uchwycenia mostu.

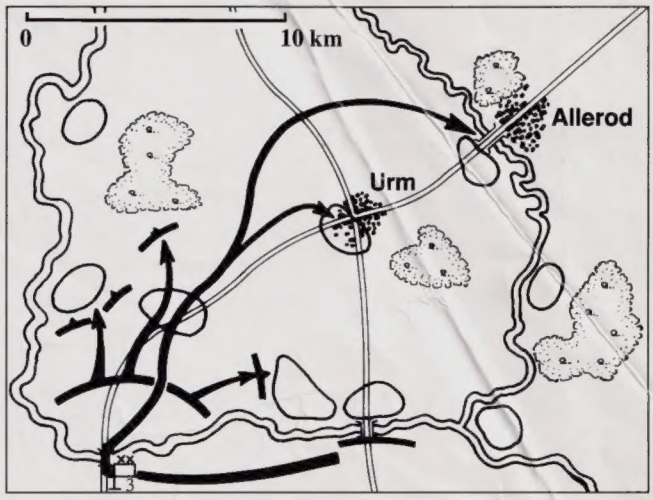
JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ?

Załóżmy, że dysponujemy polską 3 Dywizją Strzelców Karpackich wspartą kanadyjską 1 Brygadą Pancerną i oddziałem rozpoznawczym z 5 Dywizji Pancernej. Dodatkowym wsparciem są 3 jednostki lotnictwa szturmowego. Najpierw przedstawię rozgrywkę na mapie rzeczywistej, a później na planszy z naniesioną siatką pól.

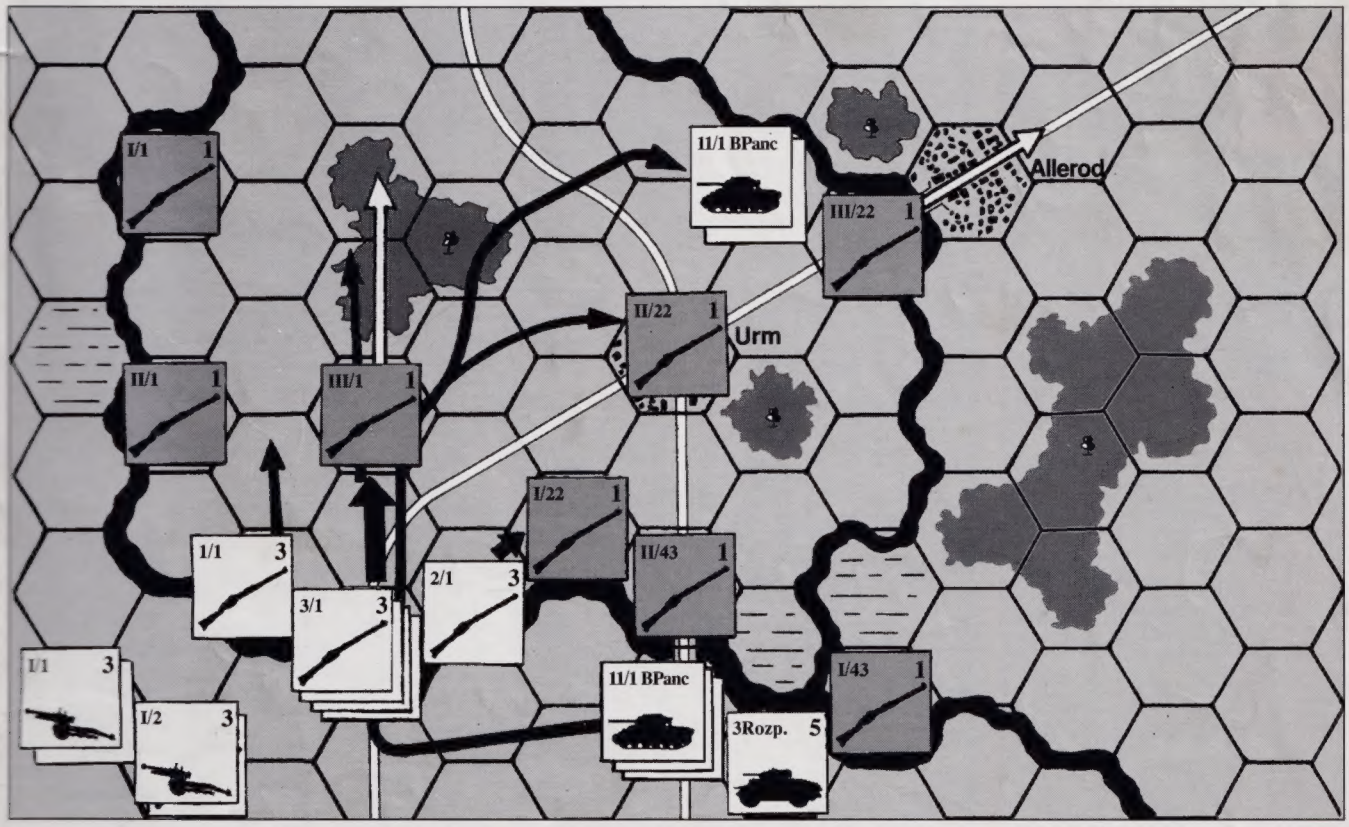
Zadanie : Zająć most pod Allerod i utrzymać go do czasu nadejścia sił głównych 3 DSK.

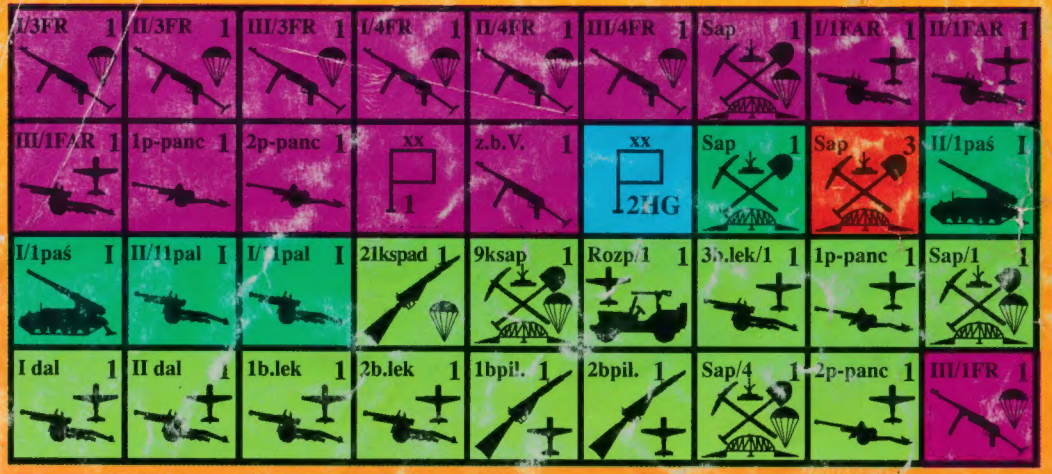
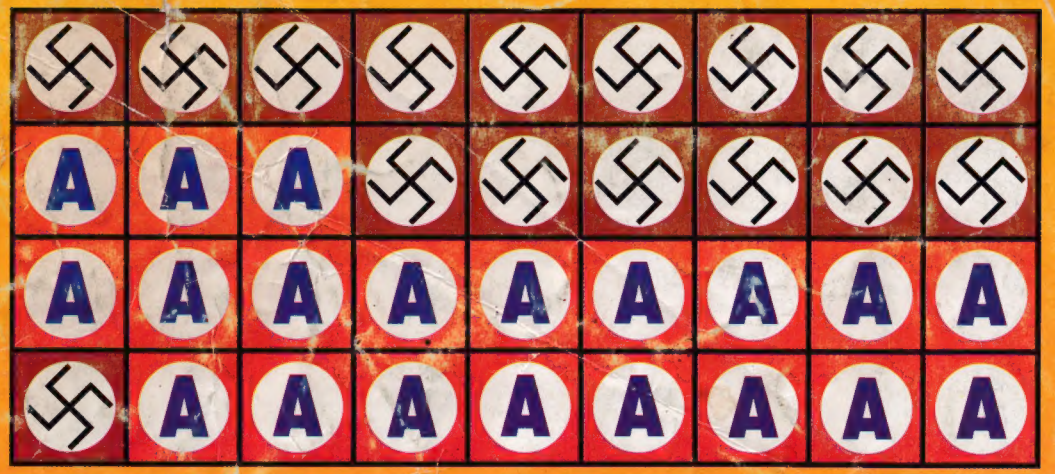
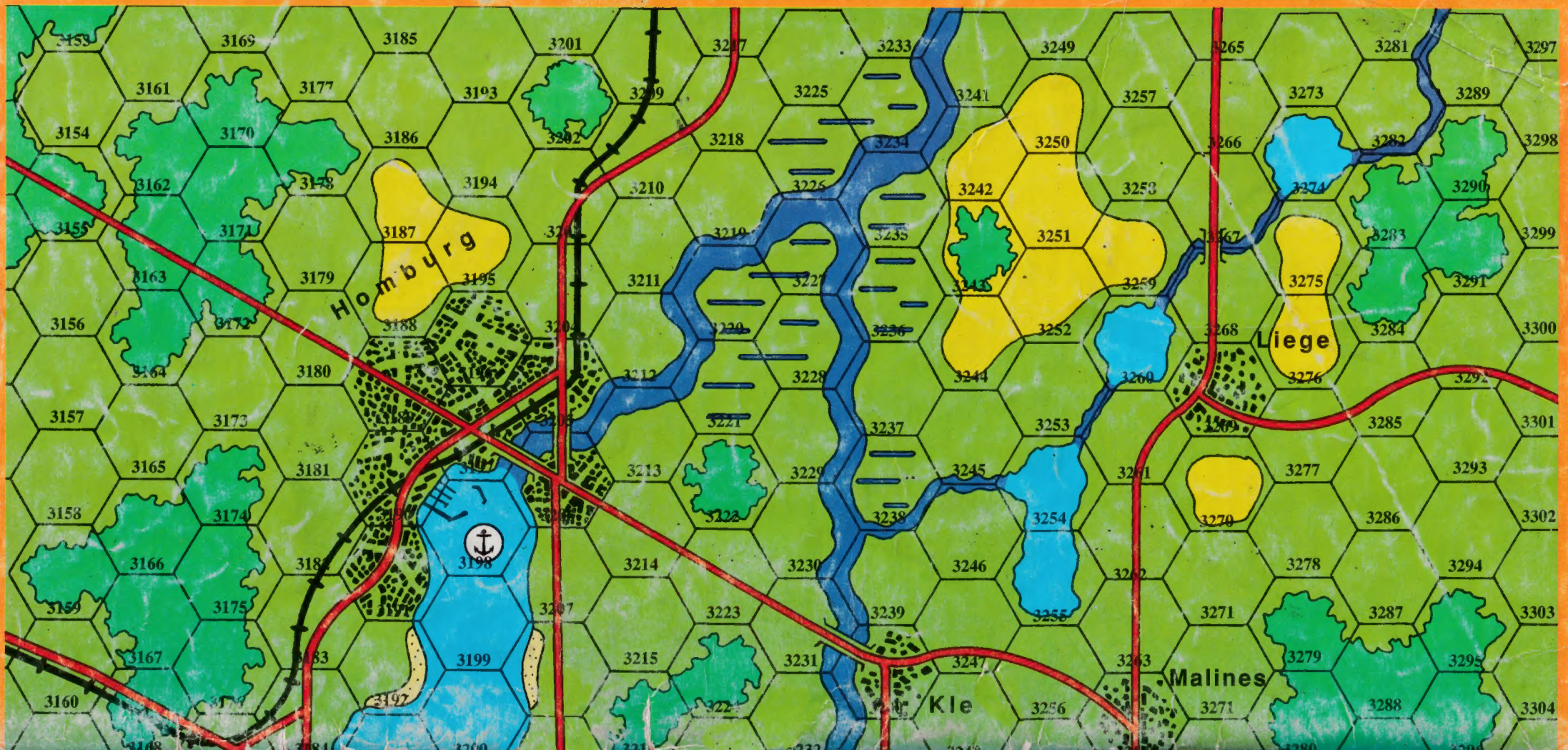
Z rozpoznania wiemy, że naszym przeciwnikiem jest niemiecka 1 Dywizja Piechoty. Wydawać by się zatem mogło, że nasze siły są zbyt słabe, by wykonać zadanie. Z ustawienia wynika, że powinniśmy zaatakować w dwóch miejscach: pierwsze - na odcinku 3 DSK; drugie - na odcinku 1 BPanc. Takie rozumowanie jest oczywiście błędne. Dzieląc nasz wysiłek na kilka potyczek zostaniemy szybko zatrzymani i na pewno nie osiągniemy zamierzonego celu. Cóż zatem należy zrobić? Najważniejszą rzeczą będzie wybranie kierunku, na którym będziemy szukać rozstrzygnięcia. Najlepszym wydaje się być przyczółek trzymany przez 3 DSK. Przejdźmy zatem do konkretów. Pierwszą i najważniejszą rzeczą będzie wykonanie udanego ataku w marszu na I/22. Do tego celu użyjemy całej 1 BP oraz 4/2 i 3ckm, co daje nam 17 ps. Atak wspieramy 3 posiadanymi jednostkami lotnictwa szturmowego, co daje nam w sumie 32 ps. Jeżeli obrońca posiada 5 ps, to otrzymujemy stosunek 6:1 (całkiem niezły). Załóżmy, że wynik zmusił obrońcę do odwrotu o 2 pola (w chwili dezorganizacji nie posiada on stref kontroli).Jako następny ruch wykonujemy marsz dwoma batalionami pancernymi i oddziałem rozpoznawczym. Wymijamy Urm od północy (nie wchodząc w strefę kontroli II/22) i uderzamy w marszu na I/1. Posiadamy 16 ps, a nasz przeciwnik 5 ps. Istnieje zatem szansa, że przy stosunku 3:1 zdobędziemy most i wykonamy zadanie. Pozostałe dwa bataliony niemieckie, III/1 i III/22, wiążemy walką od frontu, wspierając ją całą posiadaną artylerią. O jednym nie należy wszakże zapomnieć wykonując ten typ rozgrywki - nie można dopuścić do odcięcia wojsk wysuniętych przed siły główne. By tego uniknąć, należy w sposób przemyślany wykonywać pościgi za wycofującym się nieprzyjacielem.

A teraz kilka moich uwag na temat waszego sposobu rozgrywania zadań. 90% spośród Was, zamiast odepchnąć przeciwnika od celu czy też z obszaru, który chcecie zająć, okrąża go i usiłuje zniszczyć. Przy tak poprowadzonej grze, jeżeli macie dużo szczęścia, uda Wam się zniszczyć wroga w wyniku utraty punktów. Gorzej, gdy się on obroni, zaś, znajdując się w okrążeniu, nie będzie mógł się wycofać - Wasze plany spełzną wtedy na niczym. To, że zyskacie kilka punktów w lokalnych walkach niewiele znaczy w porównaniu do nie wykonanego zadania. Do walk wyniszczających powinny przystąpić oddziały drugiego rzutu, wsparte artylerią. Wy zaś nacierajcie dalej (oczywiście bez przesady).



Przykład: Podczas bitwy nad Bzurą polskie dywizje 25, 17 i 14 zaatakowały niemiecką 30 DP. Zamiast przejść przez nią wąskimi klinami, odciąć zaopatrzenie oraz zmusić do walk odwrotowych w izolowanych ośrodkach oporu, Polacy zaatakowali całym frontem, bijąc się o każdy dom i każdy ogródek. Nie powtarzajcie takich błędów, zmuście przeciwnika do opuszczenia stanowisk. Niech on musi atakować Was, na pozycjach, które Wy wybierzecie.





ŻETONY I PLANSZA DO WYCIĘCIA